



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE
FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN**

**JUEGO LIBRE PARA MEJORAR LA AUTONOMÍA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA PAÚL HARRIS, SULLANA - 2024**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN
INICIAL**

AUTOR

**ATOCHA CORREA, SILVIA KARINA
ORCID:0000-0002-4999-5817**

ASESOR

**TABOADA MARIN, HILDA MILAGROS
ORCID:0000-0002-0509-9914**

**CHIMBOTE-PERÚ
2024**



FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN

ACTA N° 0260-074-2024 DE SUSTENTACIÓN DEL INFORME DE TESIS

En la Ciudad de **Chimbote** Siendo las **18:50** horas del día **24** de **Junio** del **2024** y estando lo dispuesto en el Reglamento de Investigación (Versión Vigente) ULADECH-CATÓLICA en su Artículo 34º, los miembros del Jurado de Investigación de tesis de la Escuela Profesional de **EDUCACIÓN INICIAL**, conformado por:

TAMAYO LY CARLA CRISTINA Presidente
MARQUEZ GALARZA ISABEL DAFNE DALILA Miembro
FLORES ARELLANO MERLY LILIANA Miembro
Mgtr. TABOADA MARIN HILDA MILAGROS Asesor

Se reunieron para evaluar la sustentación del informe de tesis: **JUEGO LIBRE PARA MEJORAR LA AUTONOMÍA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PAÚL HARRIS, SULLANA - 2024**

Presentada Por :
(0407191055) **ATOCHA CORREA SILVIA KARINA**

Luego de la presentación del autor(a) y las deliberaciones, el Jurado de Investigación acordó: **APROBAR** por **UNANIMIDAD**, la tesis, con el calificativo de **14**, quedando expedito/a el/la Bachiller para optar el TITULO PROFESIONAL de **Licenciada en Educación Inicial**.

Los miembros del Jurado de Investigación firman a continuación dando fe de las conclusiones del acta:

TAMAYO LY CARLA CRISTINA
Presidente

MARQUEZ GALARZA ISABEL DAFNE DALILA
Miembro

FLORES ARELLANO MERLY LILIANA
Miembro

Mgtr. TABOADA MARIN HILDA MILAGROS
Asesor



CONSTANCIA DE EVALUACIÓN DE ORIGINALIDAD

La responsable de la Unidad de Integridad Científica, ha monitorizado la evaluación de la originalidad de la tesis titulada: JUEGO LIBRE PARA MEJORAR LA AUTONOMÍA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PAÚL HARRIS, SULLANA - 2024 Del (de la) estudiante ATOCHA CORREA SILVIA KARINA, asesorado por TABOADA MARIN HILDA MILAGROS se ha revisado y constató que la investigación tiene un índice de similitud de 5% según el reporte de originalidad del programa Turnitin.

Por lo tanto, dichas coincidencias detectadas no constituyen plagio y la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Cabe resaltar que el turnitin brinda información referencial sobre el porcentaje de similitud, más no es objeto oficial para determinar copia o plagio, si sucediera toda la responsabilidad recaerá en el estudiante.

Chimbote, 09 de Julio del 2024



Mgtr. Roxana Torres Guzman
RESPONSABLE DE UNIDAD DE INTEGRIDAD CIENTÍFICA

Dedicatoria

Este trabajo está dedicado a mis padres por su apoyo incondicional y haberme inculcado buenos consejos, pero también de una manera especial a mi menor hijo quien es mi mayor motivación para seguir adelante con mis proyectos de vida.

Agradecimiento

Agradecerle a Dios por la salud y vida que me permiten avanzar hacia el logro de mis metas. A mis padres por la formación en valores y su gran esfuerzo demostrado en cada etapa de mi vida. De manera especial al docente del curso de Tesis, por haber sido guía en la elaboración del presente informe.

Índice General

Carátula.....	i
Dedicatoria.....	iv
Agradecimiento	v
Índice General.....	vii
Lista de tablas	ix
Lista de figuras	x
Resumen	xi
Abstract.....	xii
I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
II. MARCO TEÓRICO	6
2.1. Antecedentes	6
2.2. Bases teóricas	9
2.2.1. Variable independiente: Juego libre	9
2.2.1.1. Definición	9
2.2.1.2. Teoría de juegos.....	10
2.2.1.3. Beneficios del juego.....	10
2.2.1.4. Tipos de juego.....	11
2.2.1.5. Importancia del juego.	12
2.2.1.6. Dimensiones del juego libre.....	13
2.2.1.7. Cómo crear un ambiente estimulante.....	15
2.2.1.8. El juego en el aprendizaje.	16
2.2.2. Variable dependiente: La Autonomía	16
2.2.2.1. Definición	16
2.2.2.2. Teorías en las que se basa la autonomía.	17
2.2.2.3. Importancia de la autonomía.....	18
2.2.2.4. Hábitos de autonomía que se deben enseñar a los niños.	19
2.2.2.5. El papel del adulto.	19
2.2.2.6. Dimensiones de la autonomía.	20
2.2.3. Relación entre el juego libre y la autonomía	21
2.3 Hipótesis.....	21

III. METODOLOGÍA.....	22
3.1 Nivel, tipo y diseño de investigación	22
3.2 Población y la muestra	22
3.3 Variables. Definición y operacionalización	24
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de información.....	27
3.5 Método de análisis de datos	27
3.6 Aspectos éticos.....	28
IV. RESULTADOS	29
V. DISCUSIÓN	33
VI. CONCLUSIONES	36
VII. RECOMENDACIONES	37
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	38
Anexos.....	46
Anexo 01. Matriz de consistencia	46
Anexo 02. Instrumento de recolección de información	47
Anexo 03. Validez del instrumento.....	48
Anexo 04. Confiabilidad del instrumento	57
Anexo 05. Formato de consentimiento informado.....	58
Anexo 06. Documento de aprobación para la recolección de información (carta)	60
Anexo 07. Evidencias de ejecución.....	61
Sesiones de aprendizaje.....	65

Lista de tablas

Tabla 1. Distribución de la población en estudio según sexo.....	22
Tabla 2. Distribución de la muestra en estudio según sexo.....	23
Tabla 3. Matriz de operacionalización de variables	24
Tabla 4. Nivel de autonomía con aplicación del pre test.....	29
Tabla 5. Aplicación de sesiones	30
Tabla 6. Nivel de autonomía con la aplicación del post test	31
Tabla 7. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo.....	32

Lista de figuras

Figura 1. Nivel de autonomía con aplicación del pre test	29
Figura 2. Aplicación del post test para la dimensión construye su identidad.....	31

Resumen

La investigación se realizó luego de observar que hay niños y niñas con un nivel bajo de autonomía, ya que solicitan el apoyo de la docente para realizar actividades como amarrarse los zapatos, elegir algún cuento, establecer sus propias reglas mientras juega, entre otras. Ante lo cual el objetivo general fue determinar de qué manera influye el juego libre para mejorar la autonomía en los niños de 5 años de la Institución Educativa Paúl Harris, Sullana - 2024. Se utilizó la metodología de tipo aplicada, explicativo y pre experimental. La población fue de 87 estudiantes de la I.E. Paúl Harris, Sullana, de los cuales se tomó como muestra a 25, a quienes se les aplicó un pre test y un post test, siendo la técnica de recolección de datos la observación y como instrumento la lista de cotejo, asimismo, se aplicaron 15 sesiones de aprendizaje. Obteniéndose como resultados: en el pre test el 72% de estudiantes se ubicó en el nivel de inicio en cuanto a su nivel de autonomía, sin embargo luego de aplicar las sesiones de aprendizaje se obtuvo en el post test que el 72% alcanzó el logro destacado; asimismo, en la prueba de hipótesis se obtuvo una sig. bilateral de $0,000 < 0,005$ lo que conllevó a aceptar la hipótesis del investigador. En ese sentido se concluyó que, a través de estrategias didácticas como el juego libre, es posible mejorar el desarrollo de la autonomía en los de 5 años.

Palabras clave: Autonomía, desarrollo, juego, niños.

Abstract

The research was carried out after observing that there are boys and girls with a low level of autonomy, since they request the teacher's support to carry out activities such as tying their shoes, choosing a story, establishing their own rules while playing, among others. Therefore, the general objective was to determine how free play influences to improve autonomy in 5-year-old children of the Paúl Harris Educational Institution, Sullana - 2024. The applied, explanatory and pre-experimental methodology was used. The population was 87 I.E. students. Paúl Harris, Sullana, of which 25 were taken as a sample, to whom a pre-test and a post-test were applied, the data collection technique being observation and the checklist as an instrument, likewise, 15 were applied. learning sessions. Obtaining results: in the pre-test, 72% of students were located at the beginning level in terms of their level of autonomy, however, after applying the learning sessions, it was obtained in the post-test that 72% achieved the achievement. outstanding; Likewise, in the hypothesis test a sig was obtained. bilateral of $0.000 < 0.005$ which led to accepting the researcher's hypothesis. In this sense, it was concluded that, through teaching strategies such as free play, it is possible to improve the development of autonomy in 5-year-olds.

Keywords: Autonomy, development, play, children.

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La presente investigación se sustentó en las bases teóricas de los juegos cuya teoría fue la planteada por John Von Neuman, la misma que ganó mayor peso en los años cincuenta con el desarrollo del equilibrio de Nash, en el cual se indica que es una situación en donde los individuos o jugadores no tienen ningún incentivo a modificar su estrategia considerando las decisiones de sus componentes; dicha variable es analizada mediante las dimensiones afectiva emocional, social, cultural, creativa, cognitiva, sensorial, y motora. Por otro lado, la variable referida a la autonomía se basa en la teoría del aprendizaje de Jean Piaget, quien tiene en cuenta a los niños como base esencial de su estudio. Considera que los niños, nacen con un bosquejo mental muy básico y demasiado sencillo. Y que, de acuerdo a cómo van creciendo van mejorando su mapa mental, en tanto que conocen mejor a su entorno (Peiró, 2021).

Pereda (2018) basándose en la teoría de Piaget, señaló que la autonomía se refiere a la capacidad que tiene la persona para desenvolverse con independencia en el medio, sin embargo, no significa solamente realizar actividades como hacer la cama o preparar el desayuno, sino que significa mucho más. Es decir, la autonomía hace referencia a la capacidad para opinar, manifestar gustos, tomar ciertas decisiones propias, utilizar la educación y tener una moral.

Por otro lado, las escuelas son el principal centro donde los niños aprenden a desenvolverse y a realizar actividades con mayor independencia, sin embargo, por causa de la pandemia COVID-19, la educación y el desarrollo de los niños y niñas se ha visto dificultado. Se indica que, la pandemia COVID-19 ha sido un agravante en la crisis de la atención y la educación. Por la interrupción de las clases, los juegos con amigos, entre otras rutinas importantes para los niños, los comportamientos regresivos se están presentando con mayor frecuencia (UNICEF, 2021).

En el ámbito internacional tenemos que la educación se ha visto severamente afectada. Según datos del Instituto de Estadística de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) y la Unión Internacional de Telecomunicaciones, en los meses de marzo y abril del año 2020, el 73.8% de la población estudiantil a nivel mundial se vio afectada por la suspensión de clases presenciales en las escuelas, lo que es equivalente a un aproximado de 1.292 millones de alumnos de 186 países que experimentaron un cambio drástico en la forma de educarse (Caballero, 2021).

En un estudio realizado por Moreira et al. (2021) denominado la educación de la autonomía en niños y niñas del subnivel inicial 2 de la escuela Gabriela Mistral, se obtuvo que el 26% de estudiantes presentan problemas de autonomía, esto luego de observar que no podían realizar actividades por sí solos tal como si lo hicieron aquellos niños que obtuvieron el nivel alto y regular; entre los indicadores evaluados fueron el reconocimiento de su propia identidad que incluye nombres y aspecto físico, así como también acciones como seleccionar prendas de vestir de acuerdo a su preferencia o utilizar la cuchara y el vaso correctamente mientras se alimentaban.

A nivel nacional, se vió con mucha expectativa el retorno a clases presenciales, Díaz (2021) manifestó que la enseñanza presencial se convirtió en la mayor aspiración de la mayor parte de la sociedad peruana, a pesar de obtener resultados no tan favorables en los dos años de educación remota. Indicó que, no se trata de descartar totalmente la enseñanza virtual, ya que la debilidad de su eficacia se basó en una implementación pobre e imprevista, lo que tuvo como consecuencias que los aprendizajes no tuvieran mejoría como sí se venía dando de manera progresiva hasta el año 2019. Entre las dificultades presentadas fue que se incrementaron las diferencias de estratos sociales y como principal preocupación fue el deterioro del desarrollo socio-afectivo de muchos estudiantes.

Por su parte, Ibañez (2021) sostiene que por motivo del Covid-19, miles de estudiantes en el Perú abandonaron las aulas de forma temporal para adaptarse a la educación virtual. Para alumnos de primaria y secundaria no fue tan complejo adaptarse a la nueva modalidad, sin embargo, sí lo fue en los estudiantes de la educación inicial; lo que ha sido motivo de gran preocupación, ya que al ser más pequeños requieren de la interacción con maestros y compañeros de escuela. Es decir, necesitan jugar, moverse, y experimentar haciendo uso de todos sus sentidos. Por lo tanto, la interrupción de las clases presenciales puede significar un peligro en el desarrollo cognitivo, social y emocional, más aún si se tiene en cuenta lo que señalan los psicólogos, científicos y educadores, que es en los primeros 5 o 6 años de edad cuando nuestro cerebro se desarrolla a una velocidad mucho mayor que el resto de años. La autora agrega que, uno de los mayores retos a los que nos ha enfrentado esta pandemia es la falta de oportunidades para que los niños puedan desarrollar su autonomía.

Un estudio realizado por Badía (2017) en los niños de 4 años de una Institución Educativa Particular del distrito de Castilla, dio como resultado que más del 60% de niños y niñas se encontraba en nivel bajo en lo que se refiere al desarrollo de su autonomía, esto fue

determinado por los indicadores “expone con sus propias palabras el modelo que ha construido” (68.9%) y “propone diferentes alternativas para lograr el objetivo” (66.7%).

En el ámbito local, tenemos que en la región Piura, la pandemia también afectó fuertemente en la educación de los niños, ya que la modalidad virtual no fue eficaz ni tampoco la plataforma de aprendo en casa, implementada por el gobierno. De acuerdo a informes de la oficina de la Defensoría del Pueblo, el 13.15% de estudiantes de la región Piura no habría participado de aprendo en casa retrasando de esa manera su desarrollo y adquisición de capacidades entre las que se encuentra su autonomía (Defensoría del Pueblo, 2020).

Monge et al (2019) señalan que el juego ofrece diversos beneficios, los cuales son muy importantes debido a que incluyen una mejoría en el funcionamiento de habilidades y capacidades, como es el lenguaje, habilidades matemáticas tempranas, desarrollo social, en el desarrollo físico y en la salud, inclusive la salud emocional, y además las relaciones con sus iguales. Considerando lo mencionado, los autores se muestran preocupados ya que, señalan que últimamente el tiempo de juego de los niños se ha reducido por diversos factores, estando entre estos el uso prolongado de medios tecnológicos, las extensas jornadas laborales de los padres, mayor cantidad de tareas, entre otros.

Respecto a la autonomía, Rodríguez (2021) señala que se refiere a la capacidad que posee una persona para establecer su propia normativa y regirse por ella al momento de la toma de decisiones. En el campo de la psicología, la considera como la capacidad que tiene el ser humano de pensar, sentir, y tomar decidir por sí mismos; abarcando este concepto un conjunto de características y elementos relacionados con la autogestión personal, entre los que se encuentran: la actitud positiva frente a la vida, la autoestima, y el análisis correcto de las normas sociales y la autosuficiencia.

Asimismo, sobre la relación que existe entre el juego libre y la autonomía, se debe entender que en muchos casos ambos aspectos se integran, y otras veces, una conlleva a la otra, lo que quiere decir que la actividad autónoma se da luego del juego y viceversa. Por ejemplo: cuando el bebé percibe su número al azar, intenta desde su actividad autónoma de mantenerla dentro de su campo visual; luego al tener la capacidad de dominar la acción, la hace aparecer y desaparecer del alcance de su vista, originándose así un juego que le produce placer (Ministerio de Educación, 2012).

Y a nivel Institucional, la Institución Educativa Paúl Harris, que es en la cual se enfoca el presente proyecto, esta desarrolla actividades educativas en la ciudad de Sullana.

Sus niños y niñas también tuvieron que adaptarse a la modalidad virtual, no siendo esta la mejor manera para desarrollarse, más aún en lo que se refiere a su autonomía, ya que tal como lo mencionaban diversos autores, se trata de la capacidad que tiene la persona de desenvolverse con seguridad, la misma que es alimentada con la interacción permanente con las demás personas y el mundo que lo rodea. En la institución educativa se ha observado que hay niños y niñas con un nivel bajo de autonomía, ya que solicitan el apoyo de la docente para realizar actividades como amarrarse los zapatos, elegir algún cuento, establecer sus propias reglas mientras juega, entre otras.

Por lo anteriormente descrito el problema se planteó con la siguiente interrogante: ¿De qué manera influye el juego libre para mejorar la autonomía en los niños de 5 años de la Institución Educativa Paúl Harris, Sullana - 2024?

Este estudio se realizó con el fin de contribuir en el proceso de enseñanza – aprendizaje de estudiantes de preescolar, proporcionando herramientas que mejoren en este caso un área muy importante en el desarrollo del ser humano como es la autonomía. Asimismo, la investigación en lo teórico se justificó porque se ha relacionado al juego como una estrategia en el desarrollo de la autonomía. Está claro que casi todos los niños aprenden con juegos y actividades que les parece divertidas. En ese sentido este ha de ser un instrumento importante que contribuya en el aprendizaje de los pequeños. Por otro lado, se beneficiaron los docentes de la educación inicial al enriquecer sus conocimientos respecto a las estrategias a utilizar en el proceso de aprendizaje.

En lo práctico se justificó porque luego de diagnosticado el problema referido al bajo nivel de autonomía de los niños y niñas de la I.E. Paul Haris se decidió intervenir con una estrategia, la cual consistió en realizar sesiones de aprendizaje incluyendo actividades de juego donde los niños participaron, evidenciándose la adquisición de nuevas capacidades y habilidades que han de ponerlas en práctica en su vida cotidiana.

En lo metodológico se justificó porque para el desarrollo de la investigación se ha seleccionado un diseño y además se aplicaron técnicas e instrumentos comprendidos dentro del campo de la investigación científico; se elaboró una lista de cotejo con ítems buscando evaluar el nivel de autonomía de los estudiantes, dicho instrumento podrá ser utilizado en futuras investigaciones cuya variable principal sea la autonomía.

Por otro lado, se propuso como objetivo general: determinar de qué manera influye el juego libre para mejorar la autonomía en los niños de 5 años de la Institución Educativa Paúl Harris, Sullana - 2024. Y como objetivos específicos: Identificar el nivel de la

autonomía mediante un pre test en los niños de 5 años de la Institución Educativa Paúl Harris, Sullana – 2024. Aplicar el juego libre para mejorar el nivel de logro de la autonomía en los niños de 5 años de la Institución Educativa Paúl Harris, Sullana – 2024. Evaluar el nivel de logro de la autonomía mediante un post test en los niños de 5 años de la Institución Educativa Paúl Harris, Sullana - 2024

II. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

A nivel Internacional

Lanchimba y Quilumba (2022) realizó su tesis la importancia del juego para el desarrollo de la autonomía de los niños y niñas de 4 y 5 años de edad, durante el año 2021, para optar el título de licenciada de ciencias de la educación inicial en la Universidad Central del Ecuador. Tuvo como objetivo general: identificar la importancia del juego para el desarrollo de la autonomía de los niños y niñas de 4 a 5 años de edad, durante el año 2021. El diseño metodológico presentó un enfoque cualitativo que responde a un método descriptivo, tipo bibliográfico – documental. Entre los resultados obtenidos fueron que, la autonomía personal es prioritario en la educación de un niño y niña; el docente es el facilitador que orienta el aprendizaje; y además, los tipos de juegos en la educación inicial son: el juego funcional, de construcción, simbólico y de reglas. Concluye que, el juego coadyuva al desarrollo integral del niño y niña desde edades tempranas hasta la adolescencia.

Solórzano y Zambrano (2022) presentaron su estudio aplicación del arte dramático en el desarrollo de la identidad y autonomía en niños de educación inicial, cuyo objetivo principal fue el de analizar la aplicación del arte dramático y su incidencia en el desarrollo de la identidad y autonomía en niños de educación inicial del Cantón Chone. La investigación se realizó bajo un enfoque cuali-cuantitativo, de tipo exploratoria y bibliográfico, fundamentándose en los métodos analítico – sintético, inductivo – deductivo, además, para la recopilación de datos se aplicaron las técnicas de encuesta y entrevista dirigidas a docentes del nivel inicial y un experto en el área. Obteniéndose como resultados: el 62.5% fomenta hábitos de autonomía como higiene y autocuidado personal, el 68.8% promueve la autoexpresión a través del arte, la música, la danza, y el 18.8% realiza juegos libres en donde se fomente la comunicación y colaboración. Finalmente concluyeron que, es importante aplicar el arte dramático en la educación inicial para desarrollar la identidad – autonomía en niños y niñas de 3 a 5 años, debido a que aporta en la formación integral, estimulando la creatividad, imaginación, sensibilidad, espontaneidad y diferentes maneras de expresión.

González (2022) realizó su tesis rincón de juego simbólico en la autonomía de los niños de 4 a 5 años, para optar el título de licenciada en educación inicial en la Universidad Estatal Península de Santa Elena. Se propuso como objetivo general: analizar el rincón de juego simbólico en la autonomía en niños de 4 a 5 años. Para ello se utilizó la metodología

mixta, con aplicación del método inductivo, aplicándose la entrevista y ficha de observación como instrumentos de recolección de datos; la población estuvo conformada por 1 directivo, 1 docente de aula, y 38 estudiantes. Los resultados fueron: el 48.65% de niños siempre toman decisiones al realizar sus actividades, el 43.25% nunca piden ayuda, el 45.95% se logra lavar las manos, y el 45.95% casi siempre come sin ayuda. Concluyó que, la implementación de estrategias dirigidas al desarrollo de la autonomía reviste importante trascendencia debido a que posibilitan que el niño logre óptimos niveles de independencia permitiéndole llevar a cabo acciones y tareas que, en relación con su edad, pueden llevar a cabo.

A nivel Nacional

Calizaya y Flores (2023) presentaron su tesis el juego como estrategia didáctica para desarrollar la autonomía en los estudiantes de 4 años de una institución educativa inicial de Tacna, 2022, para optar el título profesional de licenciado en educación inicial en la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública José Jiménez Borja. Tuvieron como objetivo general: demostrar el efecto de la aplicación del juego para desarrollar la autonomía como estrategia didáctica en los estudiantes de 4 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, en el transcurso del año 2022. El estudio fue de experimental, con un diseño cuasi experimental; la población estuvo conformada por 40 estudiantes y una muestra de 20 estudiantes; asimismo, se utilizó como técnica de recolección de datos la lista de cotejo. Los resultados indicaron que, antes de aplicar el juego como estrategia didáctica para desarrollar la autonomía demostró que el 95% del grupo control y el 100% del grupo experimental se encuentra en un nivel de inicial mientras que luego de aplicar el juego como estrategia didáctica los estudiantes de grupo experimental han logrado el nivel de logro previsto en un 85%. Concluyéndose que, se deben brindar más espacios para la participación espontánea, para que los estudiantes puedan tomar decisiones, fomentar el desarrollo de la autonomía personal.

Abanto y Reyes (2022) desarrollaron su tesis el juego libre y el desarrollo de la autonomía en niños de educación inicial del distrito de Comas, 2022, para optar el título profesional de licenciada en educación en la Universidad César Vallejo, proponiéndose como objetivo general: establecer la relación entre el juego libre y autonomía en niños de educación inicial del distrito de Comas, 2022. La metodología utilizada correspondió al tipo de investigación básica, con enfoque cuantitativo, y diseño no experimental, considerándose a una muestra de 150 infantes del nivel inicial, administrándose como instrumentos de recolección de datos la lista de cotejo y la ficha de observación. Siendo los resultados más

importantes, el 92% de estudiantes alcanzó el nivel alto de juego libre, y el 92% también logró el nivel alto en lo que se refiere al nivel de autonomía. Concluyó que, el juego libre también se asocia con las dimensiones de relación consigo mismo y relación con los demás.

Castillo (2020) desarrolló su tesis juego simbólico para estimular el desarrollo de la autonomía en niños de tres años de la Institución Educativa Inicial Particular Villa Catarina – Pimentel, para obtener el título profesional de licenciada en educación inicial en la Universidad César Vallejo. Su propósito fue aplicar actividades de juego simbólico para el desarrollo de autonomía en los niños y niñas de tres años del aula lila de la institución educativa. La metodología utilizada correspondió al diseño cuantitativa pre experimental y de tipo aplicada, empleándose un taller de juego simbólico; la población estuvo constituida por 48 alumnos, siendo una muestra de 7 niños en quienes se aplicó como técnica de recolección de datos la lista de cotejo. Los resultados señalaron lo siguiente: en el pre test el 100% se ubicó en el nivel de inicio respecto al nivel de autonomía, mientras que según el post test el 88% alcanzó el nivel de logrado. Se llegó a la conclusión de que el taller de juego simbólico sirvió como estrategia significativa en el desarrollo de la autonomía en los niños y niñas de tres años de la institución educativa Villa Catarina.

A nivel Local o regional

Delgado (2022) realizó su tesis el juego libre para desarrollar la autonomía en los niños de 4 años de la I.E. Jorge Basadre (Complejo), Sullana – Piura, 2020, para optar el título profesional de licenciada en educación inicial en la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, se propuso como objetivo general: determinar si la aplicación del juego libre influye en el desarrollo de la autonomía en los niños de 4 años de la I.E Jorge Basadre (Complejo), Sullana – Piura, 2020. La metodología utilizada fue de tipo cuantitativa de nivel explicativo, diseño pre experimental con un pre test y post test, cuya población fue de 45 estudiantes, con una muestra de 20 niños y niñas. La técnica de recopilación de datos fue la observación, y como instrumento la lista de cotejo. Encontrándose como resultados: en el pre test el 75% de niños se ubicó en nivel de proceso en lo que se refiere al desarrollo de su autonomía, mientras que en el post test el 65% se ubicó en el nivel de logro previsto. Concluyendo que, el juego libre influye significativamente en el desarrollo de la autonomía de los niños de 4 años.

Zapata (2021) en su tesis diseño de una actividad auténtica para fomentar el desarrollo de la autonomía y el trabajo colaborativo en los niños de 5 años de educación inicial, para optar el título de licenciado en educación del nivel inicial en la Universidad de

Piura, se propuso como objetivo general: Diseñar actividades auténticas para fomentar el desarrollo de la autonomía y el trabajo colaborativo en los niños de 5 años de educación inicial. Utilizó la metodología de revisión bibliográfica sobre puntos importantes como la autonomía. Los resultados obtenidos fueron: se elaboró el diseño de una actividad auténtica y resultó ser una experiencia de trabajo innovadora e interesante considerando la importancia del desarrollo de la autonomía y el trabajo colaborativo en los niños de 5 años de educación inicial. Concluyendo que, es considerado como elemento primordial el uso de estrategias motivadoras y contextualizada para potenciar el desarrollo de la autonomía y el trabajo colaborativo en los niños de 5 años de educación inicial.

Vega (2021) en su tesis diseño de una actividad auténtica para fomentar el desarrollo de la autonomía y el trabajo colaborativo en los niños de 5 años de educación inicial para optar el título de licenciado en educación en la Universidad de Piura se propuso como objetivo general: diseñar actividades auténticas para fomentar el desarrollo de la autonomía y el trabajo en los niños de 5 años de educación inicial. Para su desarrollo se realizó una revisión bibliográfica respecto a puntos importantes como la autonomía, el trabajo colaborativo y autenticidad del aprendizaje. Como resultado se obtuvo el diseño de las sesiones de la actividad auténtica considerándose como elemento principal el uso de estrategias motivadoras y contextualizadas para potenciar el desarrollo de la autonomía y el trabajo colaborativo en los niños de 5 años de educación inicial. Se llegó a la conclusión de que, el diseño de una actividad auténtica es una experiencia de trabajo innovadora e interesando comprendiendo su importancia en el desarrollo de la autonomía y el trabajo colaborativo en niños de 5 años de educación inicial.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Variable independiente: Juego libre

2.2.1.1. Definición

Martínez (2017) señala que el juego surge de manera espontánea, sin que alguien lo dirija ni interfiera por el adulto. El niño es quien decide el momento para iniciar el juego, cuando terminarlo, y cómo y con qué jugar; además, inventa o imagina su puesta en escena. Agrega que, a través del juego el niño o niña asimila su entorno, sus vivencias a las cuales interioriza, repite, imita conductas y roles que observa en las personas adultas, y que le son útiles para su futuro.

Meneses (2019) indica que el juego se trata de una herramienta esencial para que el niño entienda a su entorno. Asimismo, a través del juego los niños pueden crear, construir,

imaginar, soñar con cualquier cosa. Por otro lado, asegura que el juego libre es beneficioso para los niños, ya que es considerado como una herramienta esencial para que el niño comprenda al mundo que lo rodea.

Según Vásquez (2017) el juego hace referencia a una actividad utilizada para la diversión y el goce de quienes participan del mismo, y muchas veces, funciona como una herramienta educativa. Agrega que, los juegos requieren de uso mental o físico, en la mayoría de veces, ambos. Asegura que los juegos permiten desarrollar ciertas habilidades y destrezas que permiten realizar una serie de ejercicios que cumplen un rol de tipo educacional, psicológico o de simulación.

Por su parte, Martínez (2017) sostiene que toda vez que el niño juega de forma libre sin pautas o normas es cuando se puede hablar de juego libre en casa, en el colegio, etc. Indica que, en estos tipos de juego, el niño o niña es quien decide qué, cómo, y cuándo hacer uso de un determinado elemento, adquiriendo una experiencia más enriquecedora. Considera que el juego libre y espontáneo debe ser practicado por los niños y niñas para beneficiarse con su desarrollo propio.

Valls y Dagnino (2020) recopilando información de diferentes autores considera que el juego es una necesidad básica en la persona, principalmente en los niños, por tal motivo, asegura que constituye una actividad esencial para su desarrollo. Por lo que resulta importante respetar y promover el derecho al juego con los niños y generar las condiciones para llevar a cabo las actividades lúdicas.

2.2.1.2. Teoría de juegos

Sevilla (2016) indica que se trata de una rama de las matemáticas y de la economía que se encarga de estudiar la conducta más correcta de una persona cuando los costes y los beneficios de cada opción no están establecidos previamente, sino que dependen de las elecciones de otros individuos. Esta teoría tuvo origen a inicios del año 1928 cuando John Von Neuman publicó una serie de análisis; en dicho periodo, los estudios respecto a la teoría de los juegos estuvieron centrados en la teoría de los juegos cooperativos, sin embargo, luego se desarrolló el denominado equilibrio de Nash donde se contempla la idea de que la solución final que se logra alcanzar es un equilibrio en el que ninguno de los jugadores gana nada modificando su estrategia mientras el otro o los otros mantengan la suya.

2.2.1.3. Beneficios del juego.

Los beneficios que Meneses (2019) menciona son los siguientes:

- Desarrollan la autonomía y la capacidad al tomar las decisiones.

- No son creados para un fin en específico, y permiten múltiples alternativas de juego.
- Desarrollan el respeto hacia sí mismo como hacia los demás
- Favorece la curiosidad natural y el desarrollo de la creatividad
- Se adaptan a la etapa evolutiva en la que se encuentra el niño
- Está libre de estereotipos, no corresponden a ningún género o rol determinado

Martínez (2017) señala que, mediante el juego libre los niños son capaces de expresar sus propios sentimientos. Agrega que, mediante esta actividad experimentan, crean o también imitan la conducta de los adultos más próximos. Considera al juego como una potente herramienta para que los niños entiendan el mundo que les rodea; por lo tanto, el juego pasa a convertirse en la base del desarrollo en todos los sentidos del menor.

Por su parte, Moreano (2020) señala que el juego forma parte de la vida cotidiana de un niño, y como tal se le debe dar la importancia que merece. Al juego lo considera como una herramienta idónea en el desarrollo infantil por diferentes razones que se detallan a continuación:

- Reúne aspectos relevantes que permiten fortalecer las habilidades cognitivas y sociales: pensamiento, actuación.
- Es un medio de expresión más concreto que poseen los niños y niñas con el fin de llegar a manifestar sus pensamientos y sentimientos, o para identificar situaciones por las que se esté atravesando.
- Es una base que permite consolidar relaciones con sus pares en toda la etapa infantil.
- Es libre y voluntario, en el que nadie participa por obligación.
- Es integrador y global en el cual el funcionamiento de todo el cuerpo se ve implicado.

2.2.1.4. Tipos de juego.

Vásquez (2017) explica respecto a los diferentes tipos de juego que existen:

- Juegos de contacto físico: Se trata de un juego de carreras, ataque y dominancia, de persecución, el cual es realizado por los niños desde muy pequeños. Su origen está en el juego sensoriomotor de los primeros años de vida y que luego incorpora la presencia de alguien que lo acompañe en los juegos.
- Juegos de construcción y representación: Es la manera avanzada en relación con los juegos sensoriomotores en lo que no solo se da la manipulación de los objetos, sino que, existe sobre la acción que se realiza. Una característica relevante de este tipo de juego es que se realiza mayormente de forma individual e íntima.

- Juegos Socio dramáticos: Actividad simbólica, algo compleja, en la cual los estudiantes dan vida a papeles de situaciones conocidas. Son juegos de carácter social donde la meta es el propio proceso de representación, siendo de mucha importancia en el aprendizaje social.
- Juegos de mesa: Se trata de juegos con reglas preestablecidas que requieren ser respetadas. Son un apoyo para el desarrollo del pensamiento lógico y también contribuyen a la interpretación ordenada de la realidad.
- Juegos de calle y patio: Son juegos tradicionales transmitidos de generación en generación, contribuyendo en el intercambio cultural y el desarrollo social entre niños de diferentes edades.

2.2.1.5. Importancia del juego.

En un informe de la UNICEF (2019) se considera al juego como una de las formas más importantes en las que los niños y niñas adquieren conocimientos y competencias fundamentales. Por tal razón, las alternativas de juego y los entornos que se presentan favorables para desarrollar el juego, el aprendizaje y la exploración, son parte del fundamento de los programas de educación preescolar eficaces. Además, se menciona que es importante por las siguientes:

El juego es provechoso: Los niños realizan el juego para encontrarle un sentido al mundo que los rodea, y para conocer el significado de alguna experiencia, identificando la conexión de esta con algo similar que ya conocían. A través del juego, los niños expresan y amplían la interpretación de sus experiencias.

El juego es divertido: Cuando se ve jugar a los niños o adultos, por lo general se observa que estos sonrían o ríen a carcajadas. Asimismo, todo juego puede tener sus retos y sus frustraciones, pero mayor es el disfrute, emoción, motivación y placer.

El juego invita a la participación educativa: Si se observa cómo juegan los niños y niñas, por lo general se ve que se comprometen totalmente en el juego, a menudo haciendo una combinación entre la actividad física, verbal y mental.

El juego es iterativo: Tanto el juego como el aprendizaje son estáticos. Los niños en este caso juegan para poner en práctica ciertas competencias, revisar hipótesis, probar posibilidades, y proponerse nuevos retos, lo que es traducido en un aprendizaje más profundo.

El juego es socialmente interactivo: El juego hace posible que los niños compartan sus ideas y comprendan a los demás a través de la interacción social, estableciendo las bases para la construcción de un conocimiento más profundo y relaciones sólidas.

Para Pérez (2022) señala que, en los infantes, el aprendizaje es mejor impulsado a través de actividades lúdicas, con lo cual pueden adquirir habilidades que le permite fortalecer el trabajo en equipo, fomentando la creatividad y la innovación. Asegura que el juego les ayuda a generar vínculos afectivos proporcionándoles seguridad y estabilidad, lo se convierte en una protección contra el estrés, ayudándoles a generar resiliencia emocional.

2.2.1.6. Dimensiones del juego libre.

Las dimensiones del juego libre son las siguientes:

2.2.1.6.1. Dimensión afectiva – emocional.

Se trata de la expresión y el control emocional mediante el juego. Como se sabe, el afecto es necesario durante toda la vida, sin embargo, muy especialmente se requiere en los primeros años, ya que las carencias afectivas en la primera infancia pueden marcar a las personas para siempre. En este caso, el juego por sí mismo es una actividad que causa placer, satisfacción y motivación. Ayuda al niño aprender a ejercer control sobre la ansiedad que le causa diversas situaciones de la vida diaria (Kadoora, 2019).

Delgado (2023) sostiene que el niño mediante el juego manifiesta sus emociones, su nivel de agresividad, e incluso su sexualidad, debido a que ciertas emociones de la cotidianidad no encuentran otra vía de escape. En ese sentido el juego permite estimular la autoestima y autoconfianza, toda vez que se dan secuencias repetidas de éxito y dominio del entorno cuando se juega. Asimismo, en su mayoría las relaciones y contactos afectivos se dan a través del juego.

2.2.1.6.2. Dimensión social.

Comprende la integración, adaptación, igualdad y convivencia. Siendo el juego el principal recurso que tienen los niños para dar inicio a sus primeras relaciones con sus iguales. De acuerdo a como el niño se va relacionando con otras personas, va asimilando comportamientos deseables como saludar, compartir, respetar turnos, como también, aprende a demostrar comportamientos no deseables como golpear a los demás o ejercer su voluntad. Además, el juego hace posible el autoconocimiento y el conocimiento del entorno y de las personas que lo comparten con nosotros. En el ámbito social, el juego es importante, porque es considerado como un elemento socializador que ayuda a la construcción de la manera en que nos relacionamos con los demás. Ayuda a conocer y respetar las maneras,

promueve la comunicación, motiva la cooperación y beneficia a los procesos de inserción social (Kadoora, 2019).

Así también, Marcén (2021) señala que uno de los factores que caracterizan al juego, es su ayuda para la persona al momento de relacionarse con los demás, de una forma divertida, aprendiendo a interactuar y a socializar. Asegura que esta dimensión se encuentra basada en la igualdad, en la integración y en la adaptación, siendo estas actividades muy relevantes porque crean en los niños el respeto por los demás teniendo en cuenta normas; además, ayuda en la comunicación del niño, quien mejora la expresión de sus emociones y sentimientos.

2.2.1.6.3. Dimensión cultural.

Tiene que ver con la transmisión de tradiciones y valores. En este caso el niño imita los elementos que hay a su alrededor. Es su maneta de adaptarse e ir conociendo el mundo adulto (Kadoora, 2019). Asimismo Marcén (2021) menciona que los niños por lo general son imitadores natos de quienes consideran sus ídolos o personas de su entorno más cercano, de tal manera que de ellos extraen sus actividades, y sus intereses de conocimientos hacia los hechos representativos que los convierte en juego.

2.2.1.6.4. Dimensión creativa.

A través del juego se potencia la imaginación. Cabe señalar que la creatividad permite que se agilice el pensamiento y el desarrollo de habilidades. Sobre la creatividad, esta consiste en ver lo que otros no pueden. El entorno lúdico facilita al pensamiento creativo ya que desarrolla el pensamiento autónomo y expresión, y la capacidad productiva e inventiva (Kadoora, 2019).

En relación a la dimensión creativa, Marcén (2021) está de acuerdo con que la imaginación es fundamental, porque transmite las ideas y el sentido de imaginación en el juego. Precisa que la dimensión en mención está relacionada con la agilidad del pensamiento, al entorno fantasioso, siendo ello muy importante en el desarrollo de la inteligencia del niño, creándole además la autonomía del pensamiento y expresión.

2.2.1.6.5. Dimensión cognitiva

Los juegos manipulativos son los que contribuyen con el desarrollo del pensamiento y el juego simbólico favorece la empatía, es decir, la capacidad de los niños de ponerse en el lugar del otro. Asimismo, el juego facilita el proceso de abstracción del pensamiento, es decir, la creación de representaciones mentales (Kadoora, 2019).

Por su parte Marcén (2021) señala que a esta dimensión se le conoce como la gimnasia para el cerebro, efectuándose mediante las figuras geométricas, las formas, los colores, y la texturización de los objetos. También favorece el pensamiento abstracto y se torna como muy importante para desarrollar el habla y el lenguaje, convirtiéndose en un medio de comunicación para los niños.

2.2.1.6.6. Dimensión sensorial

Mediante el juego los niños pueden descubrir una serie de sensaciones que se puede experimentar de otra manera. El juego hace posible la exploración de las mismas posibilidades sensoriales y motoras y su desarrollo mediante el ejercicio repetitivo (Kadoora, 2019).

Para Metrick (2021) en la dimensión sensorial refiere que el juego es una actividad estimulante de los sentidos, siendo cinco los principales: vista, sonido, olfato, gusto y tacto, y otros dos sentidos poco conocidos, vestibular (sentido del equilibrio) y propioceptivo (sentido de dónde se encuentra cada parte del cuerpo en función con el resto del cuerpo). Considera que es importante el juego en la dimensión sensorial porque los compañeros que presentan un desarrollo típico pueden sentir aprensión acercándose a un niño que se muestra o actúa de forma diferente a como ello lo realizan.

2.2.1.6.7. Dimensión motora

Indudablemente el juego facilita la adquisición del esquema corporal, porque además de permitir el aprendizaje de las relaciones causa – efecto. Tiene claro que lo que hace modifica su entorno, causándole unas reacciones en los demás y así se reconoce a sí mismo como agente causante de cambios (Kadoora, 2019).

2.2.1.7. Cómo crear un ambiente estimulante.

Slim (2017) sostiene que, con el propósito de promover el desarrollo de los niños y niñas, es necesario que se trabaje en función de su curiosidad y se les brinde la atención correspondiente, asimismo, el afecto, espacio, tiempo y materiales que fortalezcan sus capacidades facilitándoles espacios para propiciar el juego. También indica que se pueden tomar en cuenta los siguientes puntos:

- Observar y reconocer sus intereses para la propuesta de actividades relacionadas a estos.
- Seleccionar objetos variados que tengan tallas, diseños, pesos y texturas diversas para el juego.

- Mostrarles diversos juegos mediante los cuales puedan lograr la diversión, y a su vez, experimenten sensaciones y movimientos
- Creen historias y dibujos respecto a seres imaginarios que impulsen la utilización de la imaginación.
- Mientras transcurre el juego, se les debe brindar la atención, disfrutando de la actividad, dedicándoles tiempo necesario para el juego
- Procurar que la familia en su totalidad participe durante los juegos como parte de una convivencia sana
- Mostrarles los juegos tradicionales de la comunidad.

2.2.1.8. El juego en el aprendizaje.

El personal docente en la actualidad se empieza a replantear las formas de enseñar a los niños del nivel inicial, aprovechando su gran potencial en el aprendizaje. Es conocido que el juego es una de las maneras en el cual los niños adquieren conocimientos y competencias esenciales. Por tal motivo, se indica que las oportunidades de juego y los entornos que favorecen el juego, el aprendizaje y la exploración son el fundamento de todo programa de educación preescolar y eficaz (UNICEF, 2019).

Según Gil (2017) cuando se presentan dificultades del neurodesarrollo el juego se convierte en una herramienta necesaria para estimular el aprendizaje, siendo este el medio que permite a la persona adulta generar situaciones placenteras mediante las cuales se busca guiar al niño en su propósito de objetivos hacia el enriquecimiento de su desarrollo integral. Sostiene que el juego favorece el aprendizaje de todas las áreas del desarrollo infantil. Además, el juego es un conjunto de retos que generan la motivación y atención del niño, logrando que los pequeños esfuerzos sean traducidos en considerables logros, permitiéndoles obtener agradables recompensas, y de esa manera, y sin siquiera darse cuenta, se da lugar al aprendizaje.

2.2.2. Variable dependiente: La Autonomía

2.2.2.1. Definición

Se refiere a la capacidad que posee una persona u organización para establecer sus propias normas y regirse por sí mismas al momento de tomar decisiones. En el campo de la psicología, la autonomía es descrita como la capacidad que tiene la persona de pensar, sentir, y tomar decisiones por sí mismo. Este concepto comprende una serie de características y elementos relacionados con la autogestión personal. En los elementos de autonomía se tiene: la autoestima, la actitud positiva frente a la vida, el correcto análisis de las normas sociales

y la autosuficiencia. También se le considera como la habilidad y libertad que tienen las personas de forma individual como ser autónomo en expresar su estado emocional. Y, además, desde el punto etimológico, es un término que proviene del griego autonomía, con la combinación de dos palabras: autos que significa algo propio o de sí mismo, y nomos que significa administración (Fundación CADAH, 2018).

Sánchez (2018) define a la autonomía como la capacidad del niño para llevar a cabo las actividades de la vida cotidiana sin necesitar la ayuda de una persona adulta, lo cual implica también tomar decisiones importantes en lo que se refiere a la resolución de problemas. Se trata de un concepto general que afecta en todos los aspectos y momentos de la vida.

Asimismo, se dice que el hogar representa para la niñez el primer lugar de interacción con ellos mismos y con quienes forman parte de su familia o cuidadores; siendo aquí donde se construirán las relaciones de carácter afectivo que les brindarán la confianza, de tal manera que puedan enfrentarse a los retos planteados por el mundo que los rodea. Es así que, mediante vínculos de amor, afecto, confianza y cariño es que los niños fortalecen las oportunidades para que manifiesten sus propias decisiones; en prácticas relacionadas con la higiene, el cuidado, la alimentación y la consecución de sus intereses, lo cual es señal de autonomía (Instituto Colombiano de Bienestar Familiar, 2021).

2.2.2.2. Teorías en las que se basa la autonomía.

2.2.2.2.1. Teorías del aprendizaje.

Peiró (2021) las define como aquellas a través de las cuales se manifiestan y describen el proceso de aprendizaje de una persona. Con ello, se pretende tener conocimiento y comprender cómo aprender un ser humano y un animal., Aclara que, los seres humanos y los animales aprenden de manera diferente. Por tal motivo indica que han sido establecidas las diferentes teorías que explican la manera cómo funciona la mente en el proceso de aprendizaje o cómo influye nuestro entorno, como también las emociones, etc. Asimismo, menciona que las teorías se encuentran basadas en **conducta**, que se encargan de investigar el comportamiento al momento de aprender conceptos nuevos u cómo es que se desenvuelve la persona u otra especie; **las emociones**, son tomadas en cuenta al momento de la elaboración de estrategias de aprendizaje, es decir, la forma en la que reacciona una persona frente a una nueva actividad o experiencia; **la mente**, es otro principio que ha de tenerse en cuenta en el área del aprendizaje.

Tipos de teorías del aprendizaje

En las teorías del aprendizaje Peiró (2021) explica sobre las siguientes:

- Teoría de Pavlov: Fue un psicólogo y filósofo ruso. En su teoría se centra en la defensa del condicionamiento físico. Considera que el aprendizaje se lleva a cabo cuando se relacionan dos estímulos. Uno de ellos se encuentra condicionado y otro incondicionado. El último genera una respuesta y el condicionado desencadena dicha respuesta.
- Teoría de Piaget: Tiene en cuenta a los niños como base esencial de su estudio. Considera que los niños, nacen con un bosquejo mental muy básico y demasiado sencillo. Y que, de acuerdo a como van creciendo van mejorando su mapa mental, en tanto que conocen mejor a su entorno. Piaget se presenta a favor de que los niños sean exploradores y tengan conocimiento respecto de lo que existe a su alrededor en favor del aprendizaje.
- Teoría de Ausubel: Un psicólogo muy influenciado por Piaget. Su teoría está centrada en el hecho de que si alguien pretende aprender algo se requiere saber si tiene ciertos conocimientos previamente relacionados.
- Teoría de Bandura: Este personaje va más allá y se encarga de unir las teorías cognitivas y conductistas mencionando que la observación y la imitación son fundamentales al momento de aprender.

2.2.2.3. Importancia de la autonomía.

El desarrollo de la autonomía es considerado como un objetivo prioritario en la educación de un niño. Se dice que un niño es autónomo cuando se muestra en la capacidad de llevar a cabo por sí mismo, actividades y tareas propias de los niños de su edad como también de su entorno cultural. No obstante, un niño no autónomo, se refiere aquél que es dependiente, que necesita ayuda de forma permanente, con escasa iniciativa, de alguna forma es sobreprotegido. Y, además, aun niño que no se muestra como autónomo, por lo general presenta problemas de aprendizaje y de relación con las demás personas (Fundación CADAH, 2018).

Según indica Pereda (2019) fomentar un entorno donde se desarrolle la autonomía es necesario para lograr una plenitud intelectual, emocional y moral. Manifiesta que la autonomía permite tener un pensamiento crítico con el cual se puede controlar la propia conducta, con la seguridad necesaria para ello, pues, sin esta seríamos dependientes de los

demás, es decir, estaríamos a merced de las órdenes e instrucciones de los demás para saber qué pasos siguen y cómo deberíamos comportarnos en cada momento.

2.2.2.4. Hábitos de autonomía que se deben enseñar a los niños.

Los hábitos que deben enseñarse son:

- La higiene: Referido a la higiene y el autocuidado personal como por ejemplo: lavarse las manos solo, control de los esfínteres, lavado de manos, cepillado, lavado de la cabeza, peinarse, y utilizar productos de higiene.
- Vestido: Está referido al uso de las prendas y el cuidado de las mismas, colocarse diferentes prendas, guardarlas en el lugar correcto, y elegir la más apropiada.
- Comida: Está relacionado con la conducta alimentaria, comer solo utilizando diferentes instrumentos, respetando las normas básicas de educación en la mesa, y prepararse para una merienda.
- Vida en sociedad y en el hogar: Se trata de hábitos relacionados con los demás, el uso de diferentes servicios comunitarios y el comportamiento en el hogar (Fundación CADAH, 2018).

Para Sánchez (2018) los hábitos son comportamientos mecanizados y permanentes y flexibles, que pueden ser modificadas. Se realizan de manera autónoma en el tiempo correcto. Con los hábitos se practican las destrezas o habilidades que se adquieren a través de las rutinas. Además, sostiene que para lograr un hábito se debe pasar por las siguientes fases: preparación, donde se conoce al niño, su grado de madurez, las habilidades que necesita el hábito que se quiere enseñar y saber si se cuenta con los recursos necesarios; aprendizaje, el adulto por lo general le muestra al niño el comportamiento que quiere que se ejecute; en este caso, el niño repetirá la habilidad las veces que precise. Automatización, mediante la rutina, el niño asimila el comportamiento y la realiza siempre de la misma forma. Consolidación, el niño ya se siente capaz de realizar la conducta de manera autónoma aplicándola en diversos momentos.

2.2.2.5. El papel del adulto.

En este caso, el papel de los docentes en la adquisición de hábitos por parte de los alumnos que les ha de permitir alcanzar la autonomía se basa en dos líneas: el trabajo con los niños y niñas, y la colaboración con las familias. El docente es quien estimula y refuerza de manera positiva al niño o niña en sus actividades cotidianas. Mediante la experimentación y el descubrimiento les permitirá crecer y a llevar a cabo sus acciones son la seguridad en sí mismos. En ese sentido los docentes han de incluir en sus propuestas de rutina en la

programación anual que ejecuten y deberían planificar y proponer a las familias el momento y lugar de los mismos, todo ello con el apoyo y colaboración de los padres (Sánchez, 2018).

2.2.2.6. Dimensiones de la autonomía.

2.2.2.6.1. Relación consigo mismo.

Manen (2022) menciona que tener una buena relación con uno mismo es necesario para estar bien y construir vínculos sanos con los demás. Asegura que, desde pequeño el ser humano requiere de afecto y tener la compañía de otras personas para sentirse integrados en un determinado grupo y sostener nuestro bienestar psicológico, sin embargo, muchas veces nos damos cuenta que vivimos en una sociedad individualista, en la cual la competencia y lo material tiene mayor relevancia que nuestras necesidades propias. Por lo tanto, así como es importante relacionarse con los demás, también es vital tener una buena relación con uno mismo, para lo cual menciona que se deben tener en cuenta los siguientes aspectos:

- **Autoconfianza:** La confianza es primordial. Se tiene que poder respaldar y creer en uno mismo, incluso si se termina cometiendo alguna equivocación o decisión errada. La confianza está nutrida de conocer lo que se podrá aprender de ella, modificarla y seguir avanzando.
- **Amarte a ti mismo:** Consiste en tener conocimiento de los defectos y virtudes, conocer quién eres como persona, y creer que se tiene la capacidad de amar, crear y sentir.
- **Pasar tiempo de calidad con uno mismo:** Se trata de conocer cómo te gusta que otros te traten es una gran ayuda. El tiempo que se toma para auto reflexionar, estar consigo mismo, es fundamental para dar inicio al cambio de hábitos y comportamientos que le permiten evolucionar como persona.
- **Priorizar el autocuidado:** ejercicio, sueño, alimentación, relajación, aficiones, descansos adecuados.
- **Ponerse a prueba:** Tiene que estar animado a crecer, hacer y mejorar. Arriesgarse, ser valiente y dar un paso para realizar aquello que tanto se desea y que el miedo lo limita.

2.2.2.6.2. Relación con los demás.

Giménez (2020) define a la buena relación con los demás como un sentimiento que satisface internamente en las relaciones con los demás. A estas relaciones las entiende como vínculos sanos, en los cuales es valorado, respetado, escuchado, donde en ciertos casos se genera intimidad y donde dichos sentimientos son mutuos. Cabe señalar que, en una buena

relación con los demás, es prioritario el compartir y no el extraer. Asimismo, da unas pautas a considerar en la relación con los demás.

- Mejorar la relación con uno mismo
- Practicar la tolerancia y respeto con los errores con los demás.
- Dejar que se vayan las expectativas
- Dar todo de sí y esperar que la otra persona sea feliz
- Sonreír a las personas

2.2.3. Relación entre el juego libre y la autonomía

El juego libre es considerado como una herramienta vital cuyo propósito es que el niño comprenda al mundo que lo rodea. Es mediante el juego que los niños adquieren la capacidad para imaginar, crear, construir, soñar con una diversidad de cosas. Entre los beneficios del juego libre se menciona al desarrollo de la autonomía y la capacidad de tomar decisiones (Meneses, 2019).

Otero et al (2023) señalan que la autonomía es una habilidad desarrollada de forma gradual en el transcurrir de la infancia, y que se va fortaleciendo mediante experiencias de juego en las cuales los niños tienen la oportunidad de tomar decisiones y resolver dificultades por sí mismos. Como ejemplo, indican que el juego de construcción y manipulación de objetos les va a permitir experimentar con diferentes materiales y desarrollar habilidades motoras finas y gruesas.

Por su parte Maldonado y Cuadrado (2023) sostienen que el juego les brinda la posibilidad a los niños a desarrollar una diversidad de habilidades, creando de esa manera experiencias nuevas y significativas, donde sean quienes puedan tomar decisiones libres, propiciando un clima de confianza, motivación, concibiendo de esa manera el logro de independencia, seguridad e integración.

2.3 Hipótesis

Hi: El juego libre mejora significativamente el desarrollo de la autonomía en los niños de 5 años de la Institución Educativa Paúl Harris, Sullana, Piura 2024.

H0: El juego libre no mejora significativamente el desarrollo de la autonomía en los niños de 5 años de la Institución Educativa Paúl Harris, Sullana, Piura 2024.

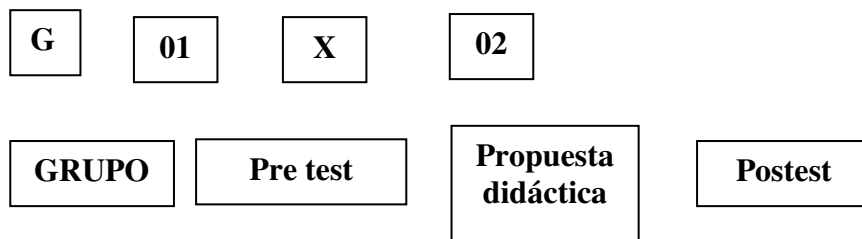
III. METODOLOGÍA

3.1 Nivel, tipo y diseño de investigación

La investigación ha sido del tipo explicativo, ya que se demostró y sustentó de qué manera es que el juego libre mejora la autonomía de los estudiantes. Para Rus (2020) la investigación explicativa estudia fenómenos específicos, que pueden ser nuevo o que no han sido analizados en profundidad, y su objetivo es el de proporcionar conocimientos importantes de estos.

Se utilizó la investigación de tipo aplicada, ya que se intervino con el juego libre para comprobar si hay mejora en el desarrollo de la autonomía de los niños. Según Lozada (2014) este tipo de investigación tiene como fin la generación de conocimiento a través de la aplicación directa a un determinado problema o fenómeno observado.

En esta investigación se trabajó con el diseño pre-experimental, sobre el cual Chávez et al (2019) señalan que este diseño permite el acercamiento al fenómeno en estudio, interviniendo con un estímulo o tratamiento que ayude a generar hipótesis y luego medir una o más variables para evidenciar sus efectos.



3.2 Población y la muestra

- Población

La población estuvo constituida por los niños y niñas de la I.E. Paúl Harris de la ciudad de Sullana. Para Espinoza (2016) la población se trata del conjunto de elementos, que tienen las mismas características, y puede ser finita o infinita.

Tabla 1

Distribución de la población en estudio según sexo

Grupos de edad	Varones	Mujeres	Total
3 años	16	15	31
4 años	17	14	31
5 años	14	11	25
Total	47	40	87

Nota. Registro de matrícula 2024

- **Criterios de inclusión y exclusión**

Criterios de inclusión

- Estudiantes matriculados que integren el grupo de 5 años
- Autorización del apoderado
- Disposición de participar

Criterios de exclusión

- No pertenecer al grupo de 5 años
- No tener la autorización del apoderado
- No tener la disposición de participar

- **Muestra**

La muestra estuvo constituida por 25 niños y niñas de 5 años de la I.E. Paúl Harris. En relación a la muestra, Espinoza (2016) sostiene que, para que una estrategia se útil y represente al universo. Esta parte que se ha de tomar de la población.

Tabla 2

Distribución de la muestra en estudio según sexo

Grupos de edad	Varones	Mujeres	Total
5 años	14	11	25
Total	14	11	25

Nota. Elaboración propia

Para la selección de la muestra se utilizó la técnica de muestreo no probabilístico, intencional, opinático o de conveniencia. Sobre dicho tipo de muestreo Torres (2021) indica que en este caso es el investigador quien selecciona de manera voluntaria los elementos que serán parte de la muestra, considerando la representatividad que tenga de la población.

3.3 Variables. Definición y operacionalización

Tabla 3

Matriz de operacionalización de variables

VARIABLE	DEFINICIÓN OPERATIVA	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	ESCALA DE MEDICIÓN	CATEGORÍAS O VALORACIÓN
Independiente Juego libre	El juego libre se medirá en las siguientes dimensiones: afectiva – emocional, social, cultural, creativa, cognitiva, sensorial, motora.	Afectiva emocional Social Cultural Creativa	- Expresión emocional Control emocional Integración Adaptación Igualdad Convivencia Tradiciones Valores Inteligencia creativa Imaginación	Expresa emociones Demuestra control emocional Se integra al grupo fácilmente Se adapta a las diferentes situaciones Da igualdad de oportunidades a sus compañeros mientras juega Respeta normas de convivencia en el juego Reconoce las tradiciones de su localidad jugando Demuestra valores en el juego Es creativo en el juego Juega con la imaginación	Si cumple No cumple	C: Inicio B: Proceso A: Logro esperado AD: Logro destacado

Dependiente	La autonomía se medirá en sus dos dimensiones: relación consigo mismo y relación con los demás.	Relación consigo mismo	Cognitiva	Representaciones mentales	Juega con representaciones mentales	
			Sensorial	Sensaciones	Expresa diferentes sensaciones	
			Motora	Motricidad fina	Realiza fácilmente actividades como el rasgado y embollado	
					Motricidad gruesa	Prefiere juegos de varios movimientos del cuerpo
				Toma decisiones	de	Elige lo que desea jugar
				Pide ayuda cuando la necesita	ayuda	Le resulta fácil pedir ayuda Desde el primer momento que necesita ayuda la solicita
Autonomía			Se lava las manos		Se lava las manos sin la ayuda de un adulto Elige los útiles como el color de jabón para lavarse las manos	
			Comen sin ayuda		Ingiere alimentos sin necesitar de ayuda Manifiesta su preferencia de alimentos que desea consumir	
			Se muestran colaboradores al		Se muestran colaboradores mientras se visten	

	momento de vestirse	de	Ellos deciden cual prenda de vestir se colocan primero
Relación con los demás	Expresa preferencias y desagradados	y	Expresa sus preferencias Indica el juego que no es de su agrado
	Es tolerante con los compañeros	con	Escucha a sus compañeros cuando presentan algún problema para jugar Demuestra tolerancia con los compañeros que no siguen su ritmo para jugar
	Agradece la ayuda de los demás	la	Agradece la ayuda de los demás
	Respeta las opiniones de los demás	las	Respeta las opiniones de los demás Toma en cuenta los nuevos juegos que proponen sus compañeros
	Se relaciona con los demás	con	Se relaciona fácilmente con los demás
	Juega con sus compañeros	sus	Invita a sus compañeros a ser parte de su equipo Expresa las razones por las cuales elige a una compañera para que forme parte de su equipo

Nota. Elaboración propia

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de información

- Técnica de recolección de datos

Se utilizó la técnica de observación para recopilación de datos. Según Castellanos (2017) la técnica de observación consiste en observar a personas, hechos, fenómenos, objetos, casos, acciones, situaciones, etc, con el propósito de lograr cierta información requerida para una investigación en específico.

- Instrumento de recolección de datos

La lista de cotejo ha sido el instrumento que se utilizó con el fin de recoger lo datos que permitieran el logro de los objetivos. Guerrero (2022) explica que la lista de cotejo se trata de un cuadro a doble entrada en la cual se va anotando en la columna izquierda una lista de criterios que indican claramente las acciones, tareas, habilidades, comportamientos o actitudes que se pretenden evaluar dentro de un proceso de aprendizaje.

- Validez del instrumento

El instrumento de recolección de datos se validó mediante la técnica juicio de expertos. Galicia et al. (2017) considera que el juicio de expertos es una estrategia con amplias ventajas por la calidad que requiere una respuesta, el nivel de profundización de la valoración que se nos ofrece, su facilidad de puesta en acción, la no exigencia de diversos requisitos técnicos y humanos para su ejecución, el poder usar en ella diversas estrategias para recopilar la información es de gran utilidad para determinar el conocimiento sobre contenidos y temáticas difíciles, complejas y novedosas o poco estudiadas.

En esta investigación el instrumento fue validado por: Nilo Alberto Velásquez Castillo, Mary Crisanto Reto y Maylin Crisanto Reto.

- Confiabilidad del instrumento

Según Santos (2017) la confiabilidad consiste en determinar hasta donde las respuestas de su instrumento de medición aplicado a un conjunto de individuos, son estables independientemente de la persona que lo aplique y el tiempo en el que es aplicado. En esta tesis se determinó una confiabilidad $KR2 = 0.8828939$ considerada como aceptable.

3.5 Método de análisis de datos

Previo a la recolección de datos se solicitó la autorización a la directora de la institución educativa para la aplicación del instrumento de recolección de datos. Luego, con el apoyo del personal docente se pidió a los estudiantes que realicen actividades de juego libre, con lo cual se podrá ir llenando la lista de cotejo. Los datos obtenidos fueron procesados y analizados utilizando el programa estadístico IBM Spss 25. Se realizó el

análisis correlacional para determinar el grado de relación entre la variable juego libre y el desarrollo de la autonomía de los niños y niñas. Los resultados fueron mostrados en tablas y gráficos con su respectiva interpretación. También, se utilizó la estadística inferencial para la prueba de hipótesis, que será la prueba de Wilcoxon.

3.6 Aspectos éticos

En el desarrollo de la investigación se tuvieron en cuenta los principios éticos establecidos en el código de ética de la universidad, y son los siguientes:

- **Respeto y protección de los derechos de los intervinientes:** Se protegió la identidad de los niños participantes por tratarse de personas menores de edad. Asimismo, se contó con el apoyo del personal docente para evitar cualquier actitud que pudiera representar un peligro para los niños.
- **Libre participación por propia voluntad:** Tanto la directora como los padres de familia fueron debidamente informados sobre el objetivo que se planteó en la presente investigación con el fin de que decidieran correctamente respecto a la participación de sus niños. Asimismo, se les indicó que, cuando lo consideren conveniente podían abandonar su participación en caso no se sintieran cómodos.
- **Beneficencia y no maleficencia:** Con este estudio lo que se buscó es demostrar a la comunidad educativa lo importantes que es el uso de estrategias como el juego en la enseñanza, para lograr un mejor desarrollo.
- **Justicia:** Todos los niños y niñas recibieron el mismo trato. Es decir, fueron respetados como corresponde, y se evitó cualquier muestra de favoritismo que incomodara a los demás participantes.
- **Justicia y honestidad:** Se respetaron los derechos de autor como muestra de las buenas prácticas en el desarrollo de la investigación (Uladech, 2023).

IV. RESULTADOS

4.1. Resultados descriptivos

De los objetivos específicos

OE1: Identificar el nivel de la autonomía mediante un pre test en los niños de 5 años de la Institución Educativa Paúl Harris, Sullana – 2024.

Tabla 4

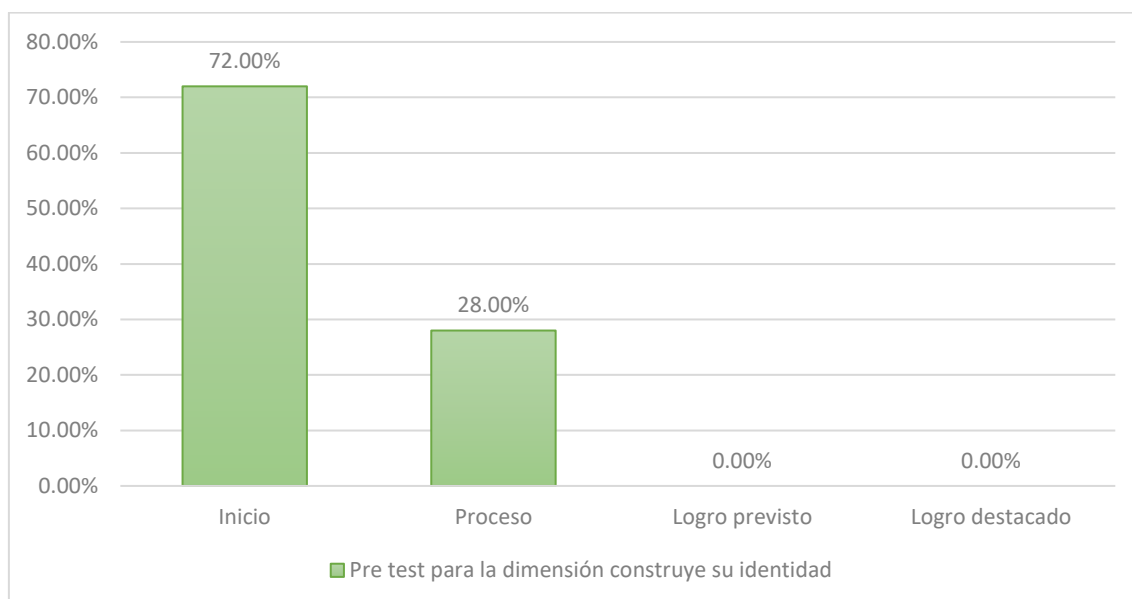
Nivel de autonomía con aplicación del pre test

Nivel de logro	Niveles de logro de aprendizaje	Fi	%
C	Inicio	18	72.00%
B	Proceso	7	28.00%
A	Logro esperado	0	0.00%
AD	Logro destacado	0	0.00%
	Total	25	100.00%

Nota. Lista de cotejo aplicada a niños de la I.E. Paul Harris, mayo 2024

Figura 1

Nivel de autonomía con aplicación del pre test



Nota. Tabla 4

En la tabla 4 y figura 1 se muestran los resultados obtenidos mediante el pre test respecto al nivel de autonomía de los niños de 5 años la I.E. “Paúl Harris”, Sullana - 2024, donde 18 niños, es decir el 72% se encontraron en el nivel de inicio del aprendizaje, mientras que el 28% se ubicaron en el nivel de proceso. Lo que quiere decir que la mayoría de niños se encontraba en el inicio del aprendizaje en lo que se refiere a la construcción de su identidad.

OE2: Aplicar el juego libre para mejorar el nivel de logro de la autonomía en los niños de 5 años de la Institución Educativa Paúl Harris, Sullana - 2024

Tabla 5

Aplicación de sesiones

Niveles de logro de aprendizaje	Sesión 1		Sesión 2		Sesión 3		Sesión 4		Sesión 5		Sesión 6		Sesión 7		Sesión 8		Sesión 9		Sesión 10	
	Fi	%	fi	%	fi	%	Fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	Fi	%	fi	%	fi	%
C	18	72%	13	52%	11	44%	7	28%	3	12%	0	0%	17	68%	13	52%	11	44%	8	32%
B	7	28%	9	36%	6	24%	8	32%	2	8%	0	0%	7	28%	8	25%	6	24%	3	12%
A	0	0%	2	8%	5	20%	7	28%	12	48%	8	32%	1	4%	3	12%	5	20%	9	36%
AD	0	0%	1	0%	3	12%	3	12%	8	32%	17	68%	0	0%	1	4%	3	12%	6	24%
Total	25	100%	25	100%	25	100%	25	100%	25	100%	25	100%	25	100%	25	100%	25	100%	25	100%

Niveles de logro de aprendizaje	Sesión 11		Sesión 12		Sesión 13		Sesión 14		Sesión 15	
	Fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
C	3	12%	0	0%	14	56%	7	28%	0	0%
B	2	8%	0	0%	8	32%	8	32%	0	0%
A	12	48%	10	40%	3	12%	6	24%	11	44%
AD	8	32%	15	60%	0	0%	4	16%	14	56%
Total	25	100%	25	100%	25	100%	25	100%	25	100%

Nota. Lista de cotejo aplicada a niños de la I.E. Paul Harris, mayo 2024

En la tabla 5, se muestran los resultados de la aplicación de las sesiones de aprendizaje relacionadas con el juego libre, donde a la sesión 6 fue el 68% los que alcanzaron el logro destacado; a la sesión 12 fue el 60% que alcanzaron el logro destacado; mientras que en el taller 15 se obtuvo que, el 56% alcanzaron el logro destacado. Los resultados indican que los niños fueron favorecidos en el desarrollo de su autonomía con la aplicación de las sesiones de aprendizaje, demostrando una mejora de manera progresiva.

OE3: Evaluar el nivel de logro de la autonomía mediante un post test en los niños de 5 años de la Institución Educativa Paul Harris, Sullana - 2024.

Tabla 6

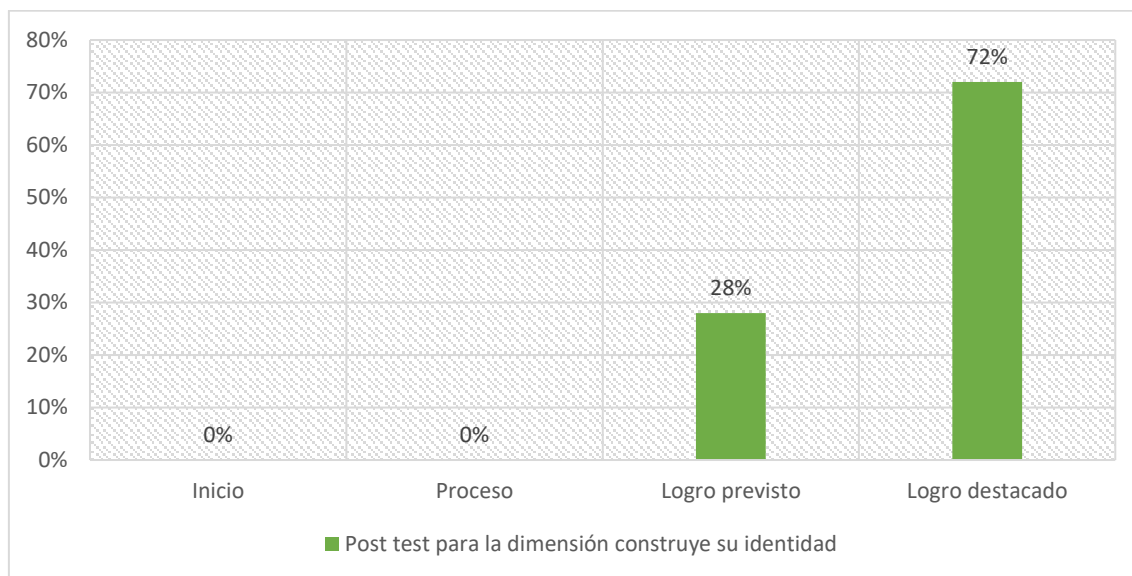
Nivel de autonomía con la aplicación del post test

Nivel de logro	Niveles de logro de aprendizaje	fi	%
C	Inicio	0	0%
B	Proceso	0	0%
A	Logro esperado	7	28%
AD	Logro destacado	18	72%
	Total	25	100%

Nota. Tabla 5

Figura 2

Aplicación del post test para la dimensión construye su identidad



Nota. Lista de cotejo aplicada a niños de la I.E. Paul Harris, mayo 2024

En la tabla 7 y figura 4 se muestran los resultados obtenidos mediante el post test respecto al nivel de autonomía en su dimensión de construye su identidad de los niños de 5 años la I.E. Paúl Harris, Sullana - 2024, donde el 72% de niños alcanzaron el nivel de logro destacado. Lo que quiere decir que en su totalidad demostraron con eficiencia realizar las actividades dentro de la dimensión de construye su identidad.

4.2. Análisis inferencial

Procedimiento de la prueba de normalidad

Prueba de normalidad de Wilcoxon

	Estadístico	Shapiro - Wilk		Sig.
		Gl		
Pre test	.920	25		.008
Post test	.886	25		.011

Nota. Aplicación de la prueba de normalidad de Wilcoxon

Se concluye que la prueba si $P > 0.05$ la normalidad va ser una distribución normal y si es $P < 0.05$ no existe una distribución normal, se concluye que en la tabla 1 existe un Sig. 0.008 y 0.011 encontrando que los datos siguen una distribución normal.

Procedimiento de la prueba de hipótesis

Tabla 7

Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Post test – Pre test	Rangos negativos	0 ^a	.00	.00
	Rangos positivos	15 ^b	11.00	110
	Empates	0 ^c		
	Total	15		

a. POST TEST < PRE TEST

b. POST TEST > PRE TEST

c. POST TEST = PRE TEST

Estadísticas de prueba

	POST TEST – PRE TEST
Z	-3.709 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,000

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos negativos

Al obtener $p > 0.05$, se acepta que existen diferencias significativas entre lo obtenido en el pre test y post test después de la aplicación del juego libre como estrategia.

V. DISCUSIÓN

La autonomía se basa en teorías como la de Piaget, quien considera que los niños, nacen con un bosquejo mental muy básico y demasiado sencillo. Y que, de acuerdo a cómo van creciendo van mejorando su mapa mental, en tanto que conocen mejor a su entorno. Piaget se presenta a favor de que los niños sean exploradores y tengan conocimiento respecto de lo que existe a su alrededor en favor del aprendizaje.

OE1: Para determinar el nivel de autonomía de los niños antes de aplicar las sesiones de aprendizaje relacionadas con el juego libre, se aplicó un pre test, en el cual se obtuvieron los siguientes resultados; el 72% de estudiantes se encontró en nivel de inicio mientras que el 28% en nivel de proceso. Estos resultados coinciden con los de León (2021) donde según la prueba pre test aplicado previo a la aplicación del juego libre, el 55% de niños se ubicó en el nivel de inicio del aprendizaje en lo que se refiere al desarrollo de su autonomía.

La autonomía es considerada como un objetivo prioritario en la educación de un niño. Se dice que un niño es autónomo cuando se muestra en la capacidad de llevar a cabo por sí mismo, actividades y tareas propias de los niños de su edad como también de su entorno cultural (Fundación CADAH, 2018).

En ese sentido, podemos entender que los niños que han sido objeto de estudio presentaron dificultades para llevar a cabo diversas actividades por sí mismos que de no corregir les representaría un problema para su normal desenvolvimiento, e incluso para el aprendizaje de otras habilidades y capacidades.

OE2: Se aplicaron sesiones de aprendizaje relacionadas con el juego libre, obteniéndose los siguientes resultados: donde a la sesión 6 fueron 17 los niños (168%) los que alcanzaron el logro destacado; a la sesión 12 fueron 15 los niños (60%) que alcanzaron el logro destacado; mientras que en el taller 15 se obtuvo que, 14 niños (56%) alcanzaron el logro destacado. Estos datos coinciden con lo obtenido por Figueroa y Chambergo (2019) donde a medida que se iba aplicando el programa juego libre, se iba incrementando el número de niños que cumplían con los 6 ítems señalados en la ficha de observación, es así que en la primera sesión el 33% de niños lograron cumplir de manera positiva la totalidad de los ítems, mientras que en las dos últimas sesiones se llegó al 92% y 100% respectivamente. Por lo tanto, queda demostrado que la aplicación del juego ayuda a lograr mejores niveles en lo que se refiere a la autonomía de los niños.

Rovalti (2011) resalta la importancia del juego libre por el hecho de que en la etapa infantil el juego es el pilar sobre el cual se sostienen otras habilidades como la creatividad,

la imaginación, la perseverancia, el esfuerzo, etc. Además, agrega que, al permitirle a los niños y niñas experimentar la fase lúdica en los primeros años de forma libre, da espacio a que mejoren su creatividad, además de contribuir con la construcción de una personalidad sólida, cuya base es la autoestima y en la capacidad para realizar actividades y resolver conflictos más complejos a lo largo de la vida.

Por lo anterior, queda claro que los juegos lúdicos pueden ser usados como estrategia en el aprendizaje, debido a que tiene diversos beneficios, además de resultar una forma de enseñar de manera divertida, de tal forma que resulta más fácil captar la atención de los niños.

OE3: En la aplicación del post test se pudo reflejar una mejora progresiva de los niños, obteniéndose los siguientes resultados: el 72% se ubicó en el nivel de logro destacado. Estos datos han coincidido con los obtenidos mediante un post test en la investigación Programa de juego libre en los sectores para desarrollar la autonomía en niños y niñas de cinco años de una institución educativa pública, Trujillo, 2018 a cargo Cantos (2018) donde el 88% se ubicó en el nivel de bueno respecto a la dimensión de autovaloración, el 79% el nivel de bueno en la dimensión de autoconcepto, y el 71% en nivel de bueno en la dimensión de identidad.

Sánchez (2018) sostiene que el papel de los docentes en la adquisición de hábitos por parte de los alumnos que les ha de permitir alcanzar la autonomía se basa en dos líneas: el trabajo con los niños y niñas, y la colaboración con las familias. El docente es quien estimula y refuerza de manera positiva al niño o niña en sus actividades cotidianas. Mediante la experimentación y el descubrimiento les permitirá crecer y a llevar a cabo sus acciones con la seguridad en sí mismos. En ese sentido los docentes han de incluir en sus propuestas de rutina en la programación anual que ejecuten y deberían planificar y proponer a las familias el momento y lugar de los mismos, todo ello con el apoyo y colaboración de los padres

OG: Para determinar si la aplicación del juego libre mejora el nivel de autonomía de los niños de 5 años de la I.E. Pául Harris, se llevó a cabo la prueba de hipótesis con el estadístico de rangos de Wilcoxon. Con el resultado obtenido se evidenció un nivel de significancia asintótica bilateral de $p = 0.000$, lo que es menor al 5% del nivel de significancia establecido ($p < 0.05$), lo que permite deducir que los niveles de logro alcanzados en el post test fueron mayores a los de pre test. En ese sentido se rechaza la hipótesis nula aceptándose la de la investigación que señala: el juego libre como estrategia mejora el desarrollo de la autonomía en los niños de 5 años de la I.E. Pául Harris, Sullana,

2022. Este resultado ha coincidido con el obtenido por Cecilio et al (2019) quien en su investigación Juego libre en los sectores y su influencia en el desarrollo de la autonomía de los niños del nivel inicial de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares, Huánuco – 2018, demostró el resultado en el procesamiento estadístico de la prueba de McNemar de 3.45 el cual es altamente mayor en relación a 1.684, en consecuencia, aceptó la hipótesis alterna en la cual se afirmaba que el juego libre en los sectores tiene efectos positivos, por lo cual permitirá el desarrollo de la autonomía en los niños.

Limitaciones del estudio

1. **Dificultades en la aplicación del instrumento:** Al aplicar el instrumento que en este caso se trató de una lista de cotejo, se presentaron ciertas dificultades debido a que en ocasiones los niños cumplían parcialmente con lo señalado en el ítem por lo cual se tuvo que observar a profundidad para determinar la evaluación correcta.

2. **Limitaciones dentro de la investigación:** En el desarrollo del estudio se evidenciaron problemas de carácter interno como la disponibilidad de recursos, así como también de tiempo, lo que retrasaba con la ejecución de las sesiones, no obstante, con una mejor organización se concretó lo planeado.

3. **Limitaciones del tamaño de la muestra:** pues resulta ser muy pequeña, siendo complicado manifestar generalizaciones significativas a los datos de la población.

VI. CONCLUSIONES

Se determinó que el juego libre influye en la mejora de la autonomía de los niños de 5 años; siendo lo relevante obtener un valor $p > 0.05$, de 0.000 con lo cual se evidenció que hay diferencias significativas entre los resultados obtenidos en el pre test y el post test, siendo así que se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la del investigador, el cual menciona que el juego libre como estrategia mejora el desarrollo de la autonomía en los niños de 5 años de la I.E. “Paúl Harris”, Sullana, 2022.

En el pre test se identificó que, antes de la aplicación del juego libre como estrategia, los niños de 5 años de la I.E. “Paúl Harris” se encontraban en nivel de inicio en lo que se refiere al desarrollo de su autonomía, al demostrar deficiencias en las acciones comprendidas en las dimensiones de construye su identidad, se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad y el asumir una vida saludable. Por tal motivo fue importante tomar la decisión de aplicar las sesiones de aprendizaje relacionadas con el juego libre.

Se aplicaron sesiones de aprendizaje relacionadas con el juego libre, el mismo que se utilizó como estrategia para mejorar el desarrollo de la autonomía de los niños de 5 años, lo cual pudo alcanzarse ya que los estudiantes fueron mejorando de manera progresiva en cada sesión, de tal manera que aquellos que se encontraban en nivel de inicio o en proceso, al término de las 15 sesiones de aprendizaje se ubicaron en el logro esperado.

Mediante un post test se evaluó el nivel de logro de la autonomía en los niños de 5 años de la I.E. “Paúl Harris” luego de aplicar el juego libre como estrategia, y quedó evidenciada una mejoría significativa en los estudiantes luego de realizar con eficiencia acciones comprendidas en las dimensiones de construye su identidad, se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad y el asumir una vida saludable, y ubicarse en el nivel de logro esperado.

VII. RECOMENDACIONES

a) Recomendaciones desde el punto de vista metodológico

Se debe planificar una serie de estrategias comprometiendo a todo el personal de la institución educativa con el fin de asegurar un normal desarrollo por parte de los niños.

b) Recomendaciones desde el punto de vista práctico

Dar la oportunidad a los niños de participar en actividades relacionadas con la práctica de habilidades y destrezas como también el conocimiento, y un correcto desenvolvimiento dentro y fuera del aula.

c) Recomendaciones desde el punto de vista académico

Evaluar de forma permanente el rendimiento de los estudiantes y utilizar estrategias como la del juego libre para favorecer su desarrollo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abanto, R. y Reyes, G. (2022). El juego libre y el desarrollo de la autonomía en niños de educación inicial del distrito de Comas, 2022. Lima. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/128350/Abanto_PRA-Reyes_RGM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Candela, Y. y Benavides, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza - aprendizaje de los estudiantes de básica superior. *Revista de Ciencias Humanísticas y sociales*. <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/view/1684>
- Calizaya, L. y Flores, B. (2023). El juego como estrategia didáctica para desarrollar la autonomía en los estudiantes de 4 años de una institución educativa inicial de Tacna, 2022. Tacna: Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública José Jiménez Borja. http://repositorio.eesppjbtacna.edu.pe/bitstream/handle/EESPPJJB/71/CALIZAYA%20QUISPE%2c%20Luz%20Karem%20y%20FLORES%20TURPO%2c%20Vilma%20Yanet_2%20DE%20ABRIL.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Castellanos, L. (2017). Técnica de observación. <https://lcmetodologiainvestigacion.wordpress.com/2017/03/02/tecnica-de-observacion/>
- Castillo, K. (2020). Juego simbólico para estimular el desarrollo de la autonomía en niño de tres años de la institución educativa inicial particular Villa Catarina - Pimentel. Chiclayo: Universidad César Vallejo. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/46676/Castillo_CKG-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Chávez, M. y Esparza, O. (2019). Diseños preexperimentales y cuasiexperimentales aplicados a las ciencias sociales y la educación. México. *CNEIP*.
https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w25682w/S2_R1_M1PS116_PreyCuasiexper.pdf
- Defensoría del Pueblo. (2020). Más de 58 mil escolares en Piura no estarían accediendo a la educación remota. Piura: El Regional de Piura.
<https://elregionalpiura.com.pe/index.php/regionales/150-piura/44265-mas-de-58-mil-escolares-en-piura-no-estarian-accediendo-a-la-educacion-remota>
- Delgado, I. (2023). El juego infantil y su metodología. Madrid: *Paraninfo*.
https://www.google.com.pe/books/edition/El_juego_infantil_y_su_metodolog%C3%ADaDa_2_%C2%AA/VyLJEAAAQBAJ?hl=es&gbpv=1&dq=dimensi%C3%B3n+afectiva+emocional+en+el+juego&pg=PA24&printsec=frontcover
- Díaz, H. (2021). 2022: ¿Oportunidad perdida? *Educared*.
<https://educared.fundaciontelefonica.com.pe/desafios/2022-oportunidad-perdida/>
- Espinoza, E. (2016). Universo, muestra y muestreo. *UIC*.
[file:///C:/Users/User/Downloads/104-Article%20Text-199-1-10-20200424%20\(3\).pdf](file:///C:/Users/User/Downloads/104-Article%20Text-199-1-10-20200424%20(3).pdf)
- Fernández, H. (2021). La función simbólica según las corrientes psicológicas de Jean Piaget y Lev S. Vigotsky. Buenos Aires. *Universidad Católica Argentina*.
<https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/15143/1/funci%C3%B3n-simb%C3%B3lica-seg%C3%BAAn-corrientes.pdf>
- Fundación CADAH. (2018). Enseñar hábitos de autonomía. *Fundación CADAH*.
<https://www.fundacioncadah.org/web/articulo/ensenar-habitos-de-autonomia.html>
- Galicia, L., Balderrama, J. y Edel, R. (2017). Validez de contenido por juicio de expertos: Propuesta de una herramienta virtual. México. *Universidad Veracruzana*.

http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-61802017000300042

Gil, C. (2017). La importancia del juego en el aprendizaje del niño. *Red Cenit*.
<https://www.redcenit.com/la-importancia-del-juego-en-el-aprendizaje/>

González, C. (2022). Rincón de juego simbólico en la autonomía de los niños de 4 a 5 años. Ecuador: Universidad Estatal Península de Santa Elena.
<https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/6679/1/UPSE-TEI-2022-0008.pdf>

Guerrero, J. (2022). Listas de cotejo, qué son, cómo se hacen y ejemplos descargables.
<https://docentesaldia.com/2020/02/09/listas-de-cotejo-que-son-como-se-hacen-y-ejemplos-descargables/>

Ibañez, M. (2021). Año escolar 2021: ¿por qué es importante la educación inicial? Lima: *Andina Agencia Peruana de Noticias*.
<file:///C:/Users/User/Downloads/f.pdf>

Instituto Colombiano de Bienestar Familiar. (2021). La autonomía de niños y niñas: un acompañamiento para el desarrollo integral. *ICBF*.
<https://www.icbf.gov.co/mis-manos-te-enseñan/la-autonomia-de-ninos-y-ninas-un-acompanamiento-para-el-desarrollo-integral>

Joachin, C. (2017). La creatividad: Concepto, técnicas y aplicaciones. Unidad de apoyo para el aprendizaje. *UNAM*.
https://programas.cuaed.unam.mx/repositorio/moodle/pluginfile.php/166/mod_resource/content/1/la-creatividad/index.html

Kadoora. (2019). Las dimensiones del juego.
<https://kadoora.com/las-dimensiones-del-juego/>

Lanchimba, N. y Quilumba, C. (2022). La importancia del juego para el desarrollo de la autonomía de los niños y niñas de 4 a 5 años de edad, durante el año 2021 y 2022 - Quito. Quito.

<http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/28101/1/FIL-CEI-LACHIMBA%20NANCY-QUILUMBA%20CARMEN.pdf>

Lozada, J. (2014). Investigación aplicada. *DialNet*.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6163749>

Ludeña, J. (2024). ¿Qué es una estrategia?

<https://economipedia.com/definiciones/estrategia.html>

Maldonado, M. y Cuadrado, J. (2023). El juego y su importancia en el desarrollo de la autonomía en estudiantes de educación inicial. Ecuador: *Cienciamatria*.

DOI 10.35381/cm.v9i1.1095

Manen, A. (2022). La importancia de tener una buena relación con uno mismo. *Equipo editorial*.

<https://lamenteesmaravillosa.com/la-importancia-de-tener-una-buena-relacion-con-uno-mismo/>

Marcén, J. (2021). Creación de una escuela infantil. Madrid: *Inclusión*.

https://www.google.com.pe/books/edition/Creaci%C3%B3n_de_una_escuela_infantil/yg5HEAAAQBAJ?hl=es&gbpv=1&dq=dimensi%C3%B3n+afectiva+emocional+en+el+juego&pg=PA19&printsec=frontcover

Martínez, E. (2017). Qué es el juego libre de los niños y por qué es tan beneficioso. *Guía infantil*.

<https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/juegos/a-que-llamamos-juego-libre/>

Martínez, S. (2017). ¿Qué es el juego libre y para qué sirve? *Otras voces en educación*.

<https://otrasvoceseneducacion.org/archivos/234010>

- Meneses, C. (2019). La importancia del juego libre en los niños. *Interempresas*.
<http://www.interempresas.net/Juguetes/Articulos/342043-La-importancia-del-juego-libre-en-los-ninos.html>
- Metrick, E. (2021). Juego sensorial para niños con necesidades especiales. *The Genius of play*.
<https://thegeniusofplay.org/espanol/consejos/articulos/juego-sensorial.aspx>
- Ministerio de Educación. (2012). Favoreciendo la actividad autónoma y el juego libre. Lima. *Minedu*.
<http://www.minedu.gob.pe/minedu/archivos/a/002/03-bibliografia-para-ebr/15-favoreciendo-la-autonomia-y-el-juego.pdf>
- Monge, M., Méndez, M., Hernández, M., Quintana, C., y Presa, E. (2019). La importancia del juego en los niños. *Dialnet*.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7186932>
- Moreira, K., Marin, L. y Vera, L. (2021). La educación de la autonomía en niños y niñas del subnivel inicial 2 de la escuela Gabriela Mistral. *Dialnet*.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8042602>
- Morin, A. (2022). Qué es el autoconocimiento. *Understood*.
<https://www.understood.org/es-mx/articles/the-importance-of-self-awareness>
- Otero, R., Ocampos, S., Sandoval, A. y Elguera, S. (2023). La relación entre el juego y el desarrollo de habilidades sociales, autonomía y comunicación en el preescolar. Lima: *Ciencia Latina Internacional*.
<https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/6957/10578>
- Peiró, R. (2021). Teorías del aprendizaje. Argentina.
<https://economipedia.com/definiciones/teorias-del-aprendizaje.html>

- Peiró, R. (2024). ¿Qué es la innovación? Argentina *Economipedia*.
<https://economipedia.com/definiciones/estrategia.html>
- Pereda, A. (2018). ¿Es importante desarrollar la autonomía en los niños? *Psicoimagina*.
<https://psicoimagina.com/es-importante-desarrollar-la-autonomia-en-los-ninos/>
- Pereda, A. (2019). ¿Es importante desarrollar la autonomía en los niños? *Psicoimagina*.
<https://psicoimagina.com/es-importante-desarrollar-la-autonomia-en-los-ninos/>
- Pérez, J. y Merino, M. (2021). Guía de observación.
<https://definicion.de/guia-de-observacion/>
- Pérez, J. y Gardey, A. (2021). Acondicionamiento físico.
<https://definicion.de/acondicionamiento-fisico/>
- Rodríguez, D. (2021). Definición de autonomía. <https://conceptodefinicion.de/autonomia/>
- Rus, E. (2020). Investigación explicativa.
<https://economipedia.com/definiciones/investigacion-explicativa.html>
- Sánchez, V. (2018). Autonomía personal y salud infantil. *Editex*.
<https://books.google.com.pe/books?id=zBVfDwAAQBAJ>
- Sánchez, P. (2018). ¿Qué entendemos por conducta? Concepto, tipos y técnicas. Your Brain.
<https://yourbrain.health/es/conducta/>
- Solórzano, M. y Zambrano, T. (2022). Aplicación del arte dramático en el desarrollo de la identidad y autonomía en niños de educación inicial. Ecuador: Revista Cognosis.
<https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/3792/6271>
- Torres, A. (2021). Los 7 tipos de muestreo y su uso en las ciencias. *Psicología y mente*.
<https://psicologiaymente.com/miscelanea/tipos-de-muestreo>
- Uladech. (2024). Reglamento de integridad científica en la investigación. Chimbote.
Uladech.

<https://www.uladech.edu.pe/wp-content/uploads/erpuniversity/downloads/transparencia-universitaria/estatuto-el-texto-unico-de-procedimientos-administrativos-tupa-el-plan-estrategico-institucional-reglamento-de-la-universidad-y-otras-normativas/reglamentos-de-la-universidad/reglamento-de-integridad-cientifica-en-la-investigacion-v001.pdf>

Unicef. (2019). Los beneficios del juego para el desarrollo en los niños.

https://www.usfq.edu.ec/sites/default/files/2020-07/pea_019_0007_0.pdf

Unicef. (2021). ¿Está retrocediendo mi hijo como consecuencia de la pandemia de COVID-19? Estados Unidos.

<https://www.unicef.org/es/coronavirus/esta-retrocediendo-mi-hijo-como-consecuencia-pandemia-covid19>

Valls, P. y Dagnino, N. (2020). Baúl de juegos internacional: El proceso de restaurar la actividad lúdica de los niños en situaciones de crisis. *Universidad del Norte*.

<https://books.google.com.pe/books?id=Ee0QEAAAQBAJ&hl=es>

Vanegas, L. (2021). ¿Por qué es importante el autocuidado? *Instituto de Rehabilitación Funcional*.

<https://www.irflasalle.es/por-que-es-importante-el-autocuidado/>

Vásquez, R. (2017). El juego en la educación escolar. *Editex*.

https://books.google.com.pe/books?id=5jl_AgAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=que+es+el+juego+en+la+educacion&hl=es-419&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false

Vega, V. (2021). Diseño de una actividad auténtica para fomentar el desarrollo de la autonomía y el trabajo colaborativo en los niños de 5 años de educación inicial. Piura.

https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/5164/TSP_EDUC_2115.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Zapata, M. (2021). Diseño de una actividad auténtica para fomentar el desarrollo de la autonomía y el trabajo colaborativo en los niños de 5 años de educación inicial. Piura: *Universidad de Piura*.

<https://pirhua.udep.edu.pe/items/beed0455-4f08-4926-b3ca-72f6995de895>

Anexos

Anexo 01. Matriz de consistencia

Titulo	Enunciado del Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Metodología
<p>El juego libre para mejorar la autonomía en niños de 5 años de la Institución Educativa Paúl Harris, Sullana - 2024</p>	<p>¿De qué manera influye el juego libre para mejorar la autonomía en los niños de 5 años de la Institución Educativa Paúl Harris, Sullana - 2024?</p>	<p>General:</p> <p>Determinar de qué manera influye el juego libre para mejorar la autonomía en los niños de 5 años de la Institución Educativa Paúl Harris, Sullana - 2024.</p> <p>Específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificar el nivel de la autonomía mediante un pre test en los niños de 5 años de la Institución Educativa Paúl Harris, Sullana - 2024 - Aplicar el juego libre para mejorar el nivel de logro de la autonomía en los niños de 5 años de la Institución Educativa Paúl Harris, Sullana - 2024 - Evaluar el nivel de logro de la autonomía mediante un post test en los niños de 5 años de la Institución Educativa Paúl Harris, Sullana - 2024 	<p>Hi: El juego libre mejora significativamente el desarrollo de la autonomía en los niños de 5 años de la Institución Educativa Paúl Harris, Sullana - 2024.</p> <p>H0: El juego libre no mejora significativamente el desarrollo de la autonomía en los niños de 5 años de la Institución Educativa Paúl Harris, Sullana - 2024.</p>	<p>Variables</p>	<p>Tipo:</p> <p>Aplicada</p> <p>Nivel:</p> <p>Explicativa</p> <p>Población:</p> <p>Niños y niñas de la I.E. Paúl Harris de la ciudad de Sullana</p> <p>Muestra:</p> <p>25 niños y niñas de 5 años</p> <p>Diseño:</p> <p>Pre experimental</p> <p>Plan de análisis:</p> <p>Excel /IBM Spss</p>
				<p>V.I:</p> <p>Juego libre</p> <p>V.D:</p> <p>Autonomía</p>	

Anexo 02. Instrumento de recolección de información



LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR LA AUTONOMÍA EN NIÑOS DE 5 AÑOS

Código del estudiante:

Edad

Aula

Institución Educativa

Instrucciones:

N°	Ítems	Si	No
Dimensión 1: Relación consigo mismo			
01	Elige lo que desea jugar		
02	Pide ayuda cuando la necesita		
03	Se lava las manos sin la ayuda de un adulto		
04	Ingiere alimentos sin necesitar de ayuda		
05	Se muestran colaboradores mientras se visten		
Dimensión 2: Relación con los demás			
06	Expresa sus preferencias		
07	Manifiesta sus disgustos		
08	Es tolerante con sus compañeros		
09	Agradece la ayuda de los demás		
10	Respeto las opiniones de los demás		
11	Se relaciona fácilmente con los demás		
12	Juega con sus compañeros		

Anexo 03. Validez del instrumento

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE
MIDE EL JUEGO LIBRE PARA MEJORAR LA AUTONOMÍA EN NIÑOS DE 5
AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PAÚL HARRIS, SULLANA - 2024**

JUEGO LIBRE							
N° de Ítem	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencia
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
DIMENSION 1: AFECTIVA - EMOCIONAL							
01. Expresa emociones	X		X		X		
02. Demuestra control emocional	X		X		X		
DIMENSION 2: SOCIAL							
03. Se integra al grupo fácilmente	X		X		X		
04. Se adapta a las diferentes situaciones	X		X		X		
05. Da igualdad de oportunidades a sus compañeros mientras juega	X		X		X		
06. Respeta normas de su localidad jugando	X		X		X		
DIMENSION 3: CULTURAL							
07. Reconoce las tradiciones de su localidad jugando.	X		X		X		
08. Demuestra valores en el juego	X		X		X		
DIMENSION 4: CREATIVA							
09. Es creativo en el juego	X		X		X		
10. Juega con la imaginación	X		X		X		
DIMENSION 5: COGNITIVA							
11. Juega con representaciones mentales	X		X		X		
DIMENSION 6: SENSORIAL							
12. Expresa diferentes sensaciones	X		X		X		
DIMENSION 7: MOTORA							
13. Realiza fácilmente actividades como el rasgado y embollado	X		X		X		
14. Prefiere juegos de varios movimientos del cuerpo	X		X		X		
15. Mantiene el equilibrio en sus movimientos	X		X		X		

AUTONOMÍA							
N° de Ítem	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencia
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
DIMENSION 1: RELACIÓN CONSIGO MISMO							
01. Elige lo que desea jugar	X		X		X		
02. Decide hacia qué equipo quiere integrarse	X		X		X		
03. Le resulta fácil pedir ayuda	X		X		X		
04. Se lava las manos sin la ayuda de un adulto	X		X		X		
05. Elige los útiles como el color de jabón para lavarse las manos	X		X		X		
06. Ingiere alimentos sin necesitar de ayuda	X		X		X		
07. Manifiesta su preferencia de alimentos que desea consumir.	X		X		X		
08. Se muestran colaboradores mientras se visten	X		X		X		
09. Ellos deciden cual prenda de vestir se colocan primero	X		X		X		
DIMENSION 2: RELACIÓN CON LOS DEMÁS							
10. Expresa sus preferencias	X		X		X		
11. Escucha a sus compañeros cuando presentan algún problema para jugar	X		X		X		
12. Agradece la ayuda de los demás	X		X		X		
13. Respeta las opiniones de los demás	X		X		X		
14. Se relaciona fácilmente con los demás	X		X		X		
15. Invita a sus compañeros a ser parte de su equipo	X		X		X		

Precisar si existe suficiencia en la cantidad de ítems para evaluar el constructor y las dimensiones correspondientes.

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable (X)

Aplicable después de corregir ()

No aplicable ()

Nombres y apellidos del juez evaluador: Nilo Albert Velásquez Castillo

DNI N°: 32919741

Especialidad: Educación Inicial

Correo electrónico:

Fecha: 09/05/2024



Firma y sello del experto

Dr. Nilo Albert Velásquez Castillo
DNI N°32919741
CPPe.: 05329197418

ORCID: 0000-0001-7881-4985

Código de validación: 2022- 0000000 0407191055

Pertinencia 1: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

Relevancia 2: El ítem es apropiado para representar la componente o la dimensión específica del constructo.

Claridad 3: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso preciso y directo

Nota. suficiencia, se dice cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE
MIDE EL JUEGO LIBRE PARA MEJORAR LA AUTONOMÍA EN NIÑOS DE 5
AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PAÚL HARRIS, SULLANA - 2024**

JUEGO LIBRE							
N° de Ítem	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencia
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
DIMENSION 1: AFECTIVA - EMOCIONAL							
16. Expresa emociones	X		X		X		
17. Demuestra control emocional	X		X		X		
DIMENSION 2: SOCIAL							
18. Se integra al grupo fácilmente	X		X		X		
19. Se adapta a las diferentes situaciones	X		X		X		
20. Da igualdad de oportunidades a sus compañeros mientras juega	X		X		X		
21. Respeta normas de su localidad jugando	X		X		X		
DIMENSION 3: CULTURAL							
22. Reconoce las tradiciones de su localidad jugando.	X		X		X		
23. Demuestra valores en el juego	X		X		X		
DIMENSION 4: CREATIVA							
24. Es creativo en el juego	X		X		X		
25. Juega con la imaginación	X		X		X		
DIMENSION 5: COGNITIVA							
26. Juega con representaciones mentales	X		X		X		
DIMENSION 6: SENSORIAL							
27. Expresa diferentes sensaciones	X		X		X		
DIMENSION 7: MOTORA							
28. Realiza fácilmente actividades como el rasgado y embollado	X		X		X		
29. Prefiere juegos de varios movimientos del cuerpo	X		X		X		
30. Mantiene el equilibrio en sus movimientos	X		X		X		

AUTONOMÍA							
N° de Ítem	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencia
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
DIMENSION 1: RELACIÓN CONSIGO MISMO							
16. Elige lo que desea jugar	X		X		X		
17. Decide hacia qué equipo quiere integrarse	X		X		X		
18. Le resulta fácil pedir ayuda	X		X		X		
19. Se lava las manos sin la ayuda de un adulto	X		X		X		
20. Elige los útiles como el color de jabón para lavarse las manos	X		X		X		
21. Ingiere alimentos sin necesitar de ayuda	X		X		X		
22. Manifiesta su preferencia de alimentos que desea consumir.	X		X		X		
23. Se muestran colaboradores mientras se visten	X		X		X		
24. Ellos deciden cual prenda de vestir se colocan primero	X		X		X		
DIMENSION 2: RELACIÓN CON LOS DEMÁS							
25. Expresa sus preferencias	X		X		X		
26. Escucha a sus compañeros cuando presentan algún problema para jugar	X		X		X		
27. Agradece la ayuda de los demás	X		X		X		
28. Respeta las opiniones de los demás	X		X		X		
29. Se relaciona fácilmente con los demás	X		X		X		
30. Invita a sus compañeros a ser parte de su equipo	X		X		X		

Precisar si existe suficiencia en la cantidad de ítems para evaluar el constructor y las dimensiones correspondientes.

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable (X)

Aplicable después de corregir ()

No aplicable ()

Nombres y apellidos del juez evaluador: Mary Aurora Navarro Gutiérrez

DNI N°: 40194498

Especialidad: Educación Inicial

Correo electrónico:

Fecha: 09/05/2024



Firma y sello del experto

Pertinencia 1: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

Relevancia 2: El ítem es apropiado para representar la componente o la dimensión específica del constructo.

Claridad 3: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso preciso y directo

Nota. suficiencia, se dice cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE
MIDE EL JUEGO LIBRE PARA MEJORAR LA AUTONOMÍA EN NIÑOS DE 5
AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PAÚL HARRIS, SULLANA - 2024**

JUEGO LIBRE							
N° de Ítem	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencia
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
DIMENSION 1: AFECTIVA - EMOCIONAL							
31. Expresa emociones	X		X		X		
32. Demuestra control emocional	X		X		X		
DIMENSION 2: SOCIAL							
33. Se integra al grupo fácilmente	X		X		X		
34. Se adapta a las diferentes situaciones	X		X		X		
35. Da igualdad de oportunidades a sus compañeros mientras juega	X		X		X		
36. Respeta normas de su localidad jugando	X		X		X		
DIMENSION 3: CULTURAL							
37. Reconoce las tradiciones de su localidad jugando.	X		X		X		
38. Demuestra valores en el juego	X		X		X		
DIMENSION 4: CREATIVA							
39. Es creativo en el juego	X		X		X		
40. Juega con la imaginación	X		X		X		
DIMENSION 5: COGNITIVA							
41. Juega con representaciones mentales	X		X		X		
DIMENSION 6: SENSORIAL							
42. Expresa diferentes sensaciones	X		X		X		
DIMENSION 7: MOTORA							
43. Realiza fácilmente actividades como el rasgado y embollado	X		X		X		
44. Prefiere juegos de varios movimientos del cuerpo	X		X		X		
45. Mantiene el equilibrio en sus movimientos	X		X		X		

AUTONOMÍA							
N° de Ítem	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencia
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
DIMENSION 1: RELACIÓN CONSIGO MISMO							
31. Elige lo que desea jugar	X		X		X		
32. Decide hacia qué equipo quiere integrarse	X		X		X		
33. Le resulta fácil pedir ayuda	X		X		X		
34. Se lava las manos sin la ayuda de un adulto	X		X		X		
35. Elige los útiles como el color de jabón para lavarse las manos	X		X		X		
36. Ingiere alimentos sin necesitar de ayuda	X		X		X		
37. Manifiesta su preferencia de alimentos que desea consumir.	X		X		X		
38. Se muestran colaboradores mientras se visten	X		X		X		
39. Ellos deciden cual prenda de vestir se colocan primero	X		X		X		
DIMENSION 2: RELACIÓN CON LOS DEMÁS							
40. Expresa sus preferencias	X		X		X		
41. Escucha a sus compañeros cuando presentan algún problema para jugar	X		X		X		
42. Agradece la ayuda de los demás	X		X		X		
43. Respeta las opiniones de los demás	X		X		X		
44. Se relaciona fácilmente con los demás	X		X		X		
45. Invita a sus compañeros a ser parte de su equipo	X		X		X		

Precisar si existe suficiencia en la cantidad de ítems para evaluar el constructor y las dimensiones correspondientes.

Opinión de aplicabilidad:

- Aplicable (X)
- Aplicable después de corregir ()
- No aplicable ()

Nombres y apellidos del juez evaluador: Maylin Crisanto Reto

DNI N°:

Especialidad: Educación Inicial

Correo electrónico:

Fecha:



Maylin Crisanto Reto
UC EDUCACIÓN INICIAL

Firma y sello del experto

Pertinencia 1: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

Relevancia 2: El ítem es apropiado para representar la componente o la dimensión específica del constructo.

Claridad 3: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso preciso y directo

Nota. suficiencia, se dice cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

Anexo 04. Confiabilidad del instrumento

$\sum PQ$	3.28	KR20	0.8828939
σ^2	18.64		
K	15		

$$r_{30} = \left(\frac{K}{K-1} \right) \left(\frac{\sigma^2 - \sum pq}{\sigma^2} \right)$$

Donde:

K = Número de ítems del instrumento

p= Porcentaje de personas que responde correctamente cada ítem.

q= Porcentaje de personas que responde incorrectamente cada ítem.

σ^2 = Varianza total del instrumento

Anexo 05. Formato de consentimiento informado

**PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN
UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN
(PADRES) (LA CANTIDAD ES SEGÚN LA MUESTRA)**

Título del estudio:

Investigador (a):

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado:

.....
.....

Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Explicar brevemente el fundamento de trabajo de investigación (máximo 50 palabras)

.....
.....
.....

Procedimientos:

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1.
2.
3.

Riesgos: (Si aplica)

Describir brevemente los riesgos de la investigación.

.....
.....
.....

Beneficios:

.....
.....
.....

Costos y/ o compensación: (si el investigador crea conveniente)

Confidencialidad:

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, correo

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.

Firma (claridad y limpieza)

Nombres y Apellidos
Participante

Fecha y Hora

Nombres y Apellidos
Investigador

Fecha y Hora

Anexo 06. Documento de aprobación para la recolección de información (carta)



Chimbote, 03 de mayo del 2024

CARTA N° 0000000654- 2024-CGI-VI-ULADECH CATÓLICA

Señor/a:

**MARIA ELENA ESPINOZA AGURTO
LE PAUL HARRIS**

Presente.-

A través del presente reciba el cordial saludo a nombre del Vicerrectorado de Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, asimismo solicito su autorización formal para llevar a cabo una investigación titulada **JUEGO LIBRE PARA MEJORAR LA AUTONOMPIA EN NIÑOS E 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PAUL HARRIS, SULLANA - PIURA 2024.**, que involucra la recolección de información/datos en **ESTUDIANTES DE INICIAL**, a cargo de **SILVIA KARINA ATOCHA CORREA**, perteneciente a la Escuela Profesional de la Carrera Profesional de **EDUCACIÓN INICIAL**, con DNI N° 03685879, durante el período de 01-04-2024 al 31-05-2024.

La investigación se llevará a cabo siguiendo altos estándares éticos y de confidencialidad y todos los datos recopilados serán utilizados únicamente para los fines de la investigación.

Es propicia la oportunidad para reiterarle las muestras de mi especial consideración.

Atentamente,



Dr. Willy Valle Salvatierra
Coordinador de Gestión de Investigación



MARIA ELENA ESPINOZA AGURTO
DIRECTORA

Anexo 07. Evidencias de ejecución

Base de datos

Pre test

N°	Apellidos y Nombres	Dimensión 1: Relación consigo mismo																										
		Elige lo que desea jugar			Decide hacia qué equipo quiere integrarse			Le resulta fácil pedir ayuda			Se lava las manos sin la ayuda de un adulto			Elige los útiles como el color de jabón para lavarse las			Ingiere alimentos sin necesitar de ayuda			Manifiesta su preferencia de alimentos que desea			Se muestran colaboradores mientras se visten			Ellos deciden cual prenda de vestir se colocan primero		
		Nunca	A veces	Siempre	Nunca	A veces	Siempre	Nunca	A veces	Siempre	Nunca	A veces	Siempre	Nunca	A veces	Siempre	Nunca	A veces	Siempre	Nunca	A veces	Siempre	Nunca	A veces	Siempre			
1	E1			X		X			X					X					X					X				
2	E2		X			X				X				X						X				X				
3	E3			X		X				X				X					X		X			X				
4	E4		X			X				X				X					X				X		X			
5	E5		X			X				X				X					X			X		X				
6	E6			X		X				X				X					X			X		X				
7	E7		X			X				X				X					X			X		X				
8	E8	X				X				X			X					X		X			X		X			
9	E9			X			X			X				X				X		X		X		X				
10	E10		X			X				X				X				X		X		X		X				
11	E11		X			X				X			X			X			X		X		X		X			
12	E12		X			X				X			X			X			X		X		X		X			
13	E13			X		X				X				X				X		X		X		X				
14	E14		X			X			X				X			X			X			X		X				
15	E15			X		X				X			X			X			X			X		X				
16	E16			X		X				X			X			X			X		X		X		X			
17	E17		X			X				X			X			X			X		X		X		X			
18	E18	X				X			X			X			X			X		X		X		X				
19	E19		X			X				X			X			X			X		X		X		X			
20	E20		X			X				X			X			X			X		X		X		X			
21	E21	X				X				X			X			X			X		X		X		X			
22	E22			X		X				X			X			X			X		X		X		X			
23	E23		X			X				X			X			X			X		X		X		X			
24	E24		X			X			X			X			X			X		X		X		X				
25	E25	X				X			X			X			X			X		X		X		X				

Dimensión 2: Relación con los demás																	
Expresa sus preferencias			Escucha a sus compañeros cuando presentan algún			Agradece la ayuda de los demás			Respeto las opiniones de los demás			Se relaciona fácilmente con los demás			Invita a sus compañeros a ser parte de su equipo		
Nunca	A veces	Siempre	Nunca	A veces	Siempre	Nunca	A veces	Siempre	Nunca	A veces	Siempre	Nunca	A veces	Siempre	Nunca	A veces	Siempre
X				X				X			X	X					X
X					X			X		X			X			X	
	X			X				X		X		X					X
X					X		X			X			X				X
	X				X			X			X		X			X	
		X	X					X			X			X			X
	X			X				X		X			X			X	
X				X			X			X		X			X		X
	X			X			X			X			X			X	
	X				X		X			X			X		X		
X			X					X		X			X			X	
		X		X			X			X			X			X	
	X			X				X		X			X			X	
X			X				X			X		X			X		X
		X		X			X			X			X			X	
	X				X		X			X			X			X	
X				X				X		X			X			X	
	X			X				X		X			X		X		X
	X		X				X			X			X		X		

Post test

N°	Apellidos y Nombres	Dimensión 1: Relación consigo mismo																										
		Elige lo que desea jugar			Decide hacia qué equipo quiere integrarse			Le resulta fácil pedir ayuda			Se lava las manos sin la ayuda de un adulto			Elige los útiles como el color de jabón para lavarse las			Ingiere alimentos sin necesitar de ayuda			Manifiesta su preferencia de alimentos que desea			Se muestran colaboradores mientras se visten			Ellos deciden cual prenda de vestir se colocan primero		
		Nunca	A veces	Siempre	Nunca	A veces	Siempre	Nunca	A veces	Siempre	Nunca	A veces	Siempre	Nunca	A veces	Siempre	Nunca	A veces	Siempre	Nunca	A veces	Siempre	Nunca	A veces	Siempre	Nunca	A veces	Siempre
1	E1			X			X			X			X		X			X			X			X			X	
2	E2			X			X			X			X			X			X			X			X			X
3	E3			X			X			X			X			X			X			X			X			X
4	E4			X			X			X			X			X			X			X			X			X
5	E5		X			X			X			X			X			X			X			X			X	
6	E6			X			X			X			X			X			X			X			X			X
7	E7		X			X			X			X			X			X			X			X			X	
8	E8			X			X			X			X			X			X			X			X			X
9	E9			X			X			X			X			X			X			X			X			X
10	E10			X			X			X			X			X			X			X			X			X
11	E11		X			X			X			X			X			X			X			X			X	
12	E12		X			X			X			X			X			X			X			X			X	
13	E13			X			X			X			X			X			X			X			X			X
14	E14		X			X			X			X			X			X			X			X			X	
15	E15			X			X			X			X			X			X			X			X			X
16	E16			X			X			X			X			X			X			X			X			X
17	E17			X			X			X			X			X			X			X			X			X
18	E18		X			X			X			X			X			X			X			X			X	
19	E19		X			X			X			X			X			X			X			X			X	
20	E20			X			X			X			X			X			X			X			X			X
21	E21		X			X			X			X			X			X			X			X			X	
22	E22			X			X			X			X			X			X			X			X			X
23	E23			X			X			X			X			X			X			X			X			X
24	E24			X			X			X			X			X			X			X			X			X
25	E25		X			X			X			X			X			X			X			X			X	

Dimensión 2: Relación con los demás																	
Expresa sus preferencias			Escucha a sus compañeros cuando presentan algún			Agradece la ayuda de los demás			Respeto las opiniones de los demás			Se relaciona fácilmente con los demás			Invita a sus compañeros a ser parte de su equipo		
Nunca	A veces	Siempre	Nunca	A veces	Siempre	Nunca	A veces	Siempre	Nunca	A veces	Siempre	Nunca	A veces	Siempre	Nunca	A veces	Siempre
	X				X			X			X		X				X
		X			X			X			X		X				X
		X		X				X		X			X				X
	X				X			X			X			X			X
		X			X			X			X		X				X
		X			X		X			X			X		X		X
	X				X			X			X			X			X
	X				X			X		X			X			X	X
		X		X				X			X			X			X
		X			X			X			X		X				X
	X				X			X			X			X			X
		X		X				X		X			X				X
		X			X			X			X			X			X
	X				X			X			X			X			X
		X		X				X			X		X				X
		X			X		X			X			X		X		X
	X			X				X			X			X			X
		X			X			X			X			X			X
		X		X				X		X			X		X		X

Sesiones de aprendizaje

N° de sesión
--/--

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa: I.E. Paúl Harris	
Grado: Inicial	Sección: 5 años
Título de la sesión: Jugando a encontrar a mi compañero por su característica	
Desempeño precisado: Elige lo que desea jugar	
Actividad N° 01	
Fecha: 01/04/2024	Tiempo: 45 min
Docente:	

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Desempeño	Instrumentos de Evaluación
Personal social	Toma decisiones	- Elige lo que desea jugar	Lista de cotejo

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - Se invita a los niños a que permanezcan sentados formando un círculo en redor de la persona a cargo de dar las instrucciones. - Se les indica la actividad a desarrollar, y se establecen las normas de convivencia. - Junto a los niños entonamos la canción “Y yo ¿quién soy?” - Se realizan preguntas relacionadas a la canción: ¿les gustó la canción? ¿ustedes si saben quiénes son? ¿se podrían identificar con una característica como: “cariñoso” “respetuoso”, “obediente”, “responsable”, etc. 	Canción “Y yo ¿quién soy?”	10´
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - De una bolsa se sacan cuadros pequeños de cartulina con un número y se invita a los niños que tomen una de esas fichas. - Luego en el orden que les ha tocado, cada uno debe identificarse con una característica, y los demás deberán estar atentos ya que no podrán repetirla y además dicha característica será lo que los identifique en el juego. - A continuación se forman grupos de cuatro estudiantes. El juego consiste en que un grupo de espaldas cuenta hasta el 50 mientras los demás se esconden, luego salen en la búsqueda y a los que encuentre deberá identificarlos no por su nombre sino por su característica. 	Fichas Plumones	30´
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> - Se da una conclusión luego de realizado el juego respecto a la importancia de conocerse uno mismo. - Se formulan preguntas sobre la actividad desarrollada: ¿aprendieron a conocerse? ¿les gustó el juego? ¿les gustaría que se les identifique no solo por su nombre sino también por una característica positiva? 		5´

Instrumento de evaluación:

N°	Apellidos y nombres	Desempeño: Elige lo que desea jugar	
		Si	No
01	Niño 01	X	
02	Niño 02		X
03	Niño 03		X
04	Niño 04	X	
05	Niño 05		X
06	Niño 06		X
07	Niño 07		X
08	Niño 08	X	
09	Niño 09		X
10	Niño 10	X	
11	Niño 11	X	
12	Niño 12		X
13	Niño 13		X
14	Niño 14		X
15	Niño 15	X	
16	Niño 16		X
17	Niño 17	X	
18	Niño 18		X
19	Niño 19		X
20	Niño 20		X
21	Niño 21	X	
22	Niño 22		X
23	Niño 23	X	
24	Niño 24	X	
25	Niño 25		X



N° de sesión
--/--

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa: I.E. Paúl Harris	
Grado: Inicial	Sección: 5 años
Título de la sesión:	
Desempeño precisado: Decide hacia qué equipo quiere integrarse	
Actividad N° 02: Identifico las costumbres de mi tierra	
Fecha: 03/04/24	Tiempo: 45 min
Docente:	

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Desempeño	Instrumentos de Evaluación
Personal social	Toma decisiones	- Decide hacia qué equipo quiere integrarse	Lista de cotejo

III. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - Se reza la oración de la mañana - Se toma asistencia - Se indica las normas de convivencia - Se lee a los niños el cuento corto "Háblame de ti" - Reflexionamos sobre lo leído resaltando la importancia de conocer nuestras costumbres - Realizamos preguntas como: ¿les gustó el cuento? ¿Quién fue el personaje principal? ¿de qué se trataba? ¿les gustaría conocer más sobre las costumbres de su tierra? 	Cuento	10´
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizando un proyector se explica el tema que trata sobre las costumbres de las regiones del Perú (Costa, sierra y selva) - A continuación se forman tres grupos para que salgan a representar una región, ya sea mediante baile, lenguaje, u otra característica - Se dan 10 min para que los niños coordinen - Luego cada grupo sale a representar a la región que le corresponde 	Proyector Laptop Internet	30´
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> - Finalmente se da una retroalimentación del tema, en forma de resumen se deja claro que cada grupo de personas tiene sus propias características y costumbres. - Se formulan preguntas para evaluar lo aprendido: ¿Qué aprendieron hoy? ¿ya saben las diferencias que hay entre los niños de las tres regiones? ¿ustedes ya identificaron a que región pertenecen? 		5´

Instrumento de evaluación:

N°	Apellidos y nombres	Desempeño: Decide hacia qué equipo quiere integrarse	
		Si	No
01	Niño 01	X	
02	Niño 02		X
03	Niño 03		X
04	Niño 04		X
05	Niño 05	X	
06	Niño 06	X	
07	Niño 07		X
08	Niño 08		X
09	Niño 09	X	
10	Niño 10		X
11	Niño 11	X	
12	Niño 12		X
13	Niño 13		X
14	Niño 14		X
15	Niño 15		X
16	Niño 16	X	
17	Niño 17	X	
18	Niño 18		X
19	Niño 19	X	
20	Niño 20		X
21	Niño 21	X	
22	Niño 22		X
23	Niño 23		X
24	Niño 24		X
25	Niño 25	X	



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa: I.E. Paúl Harris	
Grado: Inicial	Sección: 5 años
Título de la sesión:	
Desempeño precisado: Le resulta fácil pedir ayuda	
Actividad N° 03: Me reconozco como un mar de emociones	
Fecha: 05/04/24	Tiempo: 45 min
Docente:	

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Desempeño	Instrumentos de Evaluación
Personal social	Pide ayuda cuando la necesita	- Le resulta fácil pedir ayuda	Lista de cotejo

III. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - Se reza la oración de la mañana - Se toma asistencia - Se indica las normas de convivencia - Se entona junto a los niños la "Canción de las emociones" - Preguntamos a los niños ¿cómo se sienten ahorita? ¿siempre andan alegres? ¿Qué carita ponen cuando están enojados? ¿quieren jugar a las caritas? 	Canción	10'
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - Se da una explicación sobre las emociones, sus características y cómo es que suelen manifestarse. Para ello se utilizan papelotes y figuras de caritas - Luego se explica la tarea que deberán desarrollar los estudiantes - El juego se lleva a cabo en parejas y consiste en que un niño tendrá que decir al otro cuál emoción debe expresar con sus gestos - Se realiza el sorteo para el orden de los equipos - Los niños de acuerdo al orden establecido salen a participar colocándose al centro del aula - Se selecciona a las cinco mejores parejas, y mediante aplausos del público se elige al ganador 	Papelotes Plumones Figuras	30'
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> - Finalmente se da una retroalimentación del tema - Se formulan interrogantes: ¿Qué aprendieron hoy? ¿les gustó el juego? ¿ahora ya saben reconocer las emociones que experimentan las personas mediante los gestos? 		5'

Instrumento de evaluación:

N°	Apellidos y nombres	Desempeño: Le resulta fácil pedir ayuda	
		Si	No
01	Niño 01	X	
02	Niño 02		X
03	Niño 03		X
04	Niño 04	X	
05	Niño 05		X
06	Niño 06	X	
07	Niño 07		X
08	Niño 08		X
09	Niño 09		X
10	Niño 10	X	
11	Niño 11		X
12	Niño 12		X
13	Niño 13	X	
14	Niño 14		X
15	Niño 15		X
16	Niño 16		X
17	Niño 17	X	
18	Niño 18	X	
19	Niño 19		X
20	Niño 20	X	
21	Niño 21		X
22	Niño 22		X
23	Niño 23		X
24	Niño 24	X	
25	Niño 25		X



N° de sesión
--/--

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa: I.E. Paúl Harris	
Grado: Inicial	Sección: 5 años
Título de la sesión:	
Desempeño precisado: Se lava las manos sin la ayuda de un adulto	
Actividad N° 04: Aprendo a decir lo que siento	
Fecha: 08/04/24	Tiempo: 45 min
Docente:	

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Desempeño	Instrumentos de Evaluación
Personal social	Se lava las manos	- Se lava las manos sin la ayuda de un adulto	Lista de cotejo

III. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - Se reza la oración de la mañana - Se toma asistencia - Se indica las normas de convivencia - Se lee el cuento “Sofía la vaca que amaba la música” - Se reflexiona sobre la lectura y se formulan preguntas: ¿cómo se sentía la vaquita? ¿alguna vez ustedes no han podido expresar lo que sienten? 	Canción	10´
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - Se utiliza un proyector para junto a los niños visualizar un video corto sobre cómo expresar las emociones. “Aprende a expresar tus emociones” - Luego se muestra mediante diapositivas el tema, y se explican sobre el comportamiento de los niños frente a lo que sienten. - A continuación, se forman grupos de 4 niños - Se dará 10 min para que los niños coordinen - El juego consiste en que deberán salir a lavarse las manos - Los niños ejecutan lo solicitado 	Retroproyector Laptop Internet	30´
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> - Al final de la sesión, se da un breve resumen sobre el tema. Y se formulan preguntas ¿les gustó el juego? ¿cómo se sintieron? 		5´

Instrumento de evaluación:

N°	Apellidos y nombres	Se lava las manos sin la ayuda de un adulto	
		Si	No
01	Niño 01	X	
02	Niño 02	X	
03	Niño 03	X	
04	Niño 04	X	
05	Niño 05		X
06	Niño 06	X	
07	Niño 07		X
08	Niño 08	X	
09	Niño 09	X	
10	Niño 10	X	
11	Niño 11	X	
12	Niño 12		X
13	Niño 13		X
14	Niño 14	X	
15	Niño 15	X	
16	Niño 16	X	
17	Niño 17	X	
18	Niño 18		X
19	Niño 19	X	
20	Niño 20	X	
21	Niño 21	X	
22	Niño 22		X
23	Niño 23		X
24	Niño 24	X	
25	Niño 25	X	



N° de sesión
--/--

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa: I.E. Paúl Harris	
Grado: Inicial	Sección: 5 años
Título de la sesión:	
Desempeño precisado: Elige los útiles como el color de jabón para lavarse las manos	
Actividad N° 05: Yo decido el color de mi jabón	
Fecha: 10/04/24	Tiempo: 45 min
Docente:	

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Desempeño	Instrumentos de Evaluación
Personal social	Se lava las manos	- Elige los útiles como el color de jabón para lavarse las manos	Lista de cotejo

III. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - Se reza la oración de la mañana - Se toma asistencia - Se indica las normas de convivencia - Se canta junto a los niños “Yo puedo” - Se formulan algunas preguntas: ¿Qué cosas ustedes hacen solos? ¿siempre necesitan la ayuda de papá o mamá? ¿ustedes eligen el color de su jabón favorito? 	Canción	10´
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - Se explica el tema utilizando afiches y papelotes - Se indica cuáles decisiones los niños pueden tomar sin pedir la aprobación de mamá o papá - A continuación, se eligen a dos niños para que representen a dos equipos. El juego consiste en que cada niño deberá elegir a cuál equipo quiere ir, y además explicar las razones de su decisión - Cada niño elige donde quiere ir - A continuación, se juega a “preguntas y respuestas” donde la docente dicta la pregunta y los equipos responden. 	Retroproyector Laptop Internet	30´
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> - Al final de la sesión, se da un breve resumen sobre el tema. Y se formulan preguntas ¿les gustó el juego? ¿se sintieron seguros al elegir? ¿se encuentran satisfechos con la decisión que tomaron? 		5´

Instrumento de evaluación:

N°	Apellidos y nombres	Elige los útiles como el color de jabón para lavarse las manos	
		Si	No
01	Niño 01	X	
02	Niño 02		X
03	Niño 03		X
04	Niño 04		X
05	Niño 05	X	
06	Niño 06		X
07	Niño 07	X	
08	Niño 08		X
09	Niño 09		X
10	Niño 10		X
11	Niño 11	X	
12	Niño 12	X	
13	Niño 13		X
14	Niño 14		X
15	Niño 15		X
16	Niño 16		X
17	Niño 17	X	
18	Niño 18		X
19	Niño 19	X	
20	Niño 20	X	
21	Niño 21	X	
22	Niño 22		X
23	Niño 23		X
24	Niño 24		X
25	Niño 25	X	



N° de sesión
--/--

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa: I.E. Paúl Harris	
Grado: Inicial	Sección: 5 años
Título de la sesión:	
Desempeño precisado: Ingiera alimentos sin necesitar ayuda	
Actividad N° 06: Se alimenta sola	
Fecha: 12/04/2024	Tiempo: 45 min
Docente:	

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Desempeño	Instrumentos de Evaluación
Personal social	Come sin ayuda	- Ingiera alimentos sin necesitar de ayuda	Lista de cotejo

III. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - Se reza la oración de la mañana - Se toma asistencia - Se indica las normas de convivencia - Se canta junto a los niños “Todos somos diferentes” - Se formulan preguntas ¿ustedes saben la importancia de alimentarse? ¿Ustedes comen por si solos? 	Canción Proyector Internet	10´
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - Se utiliza una gigantografía para explicar el tema - Se señalan la importancia de alimentarse - Luego se saca de una caja afiches con una característica - Cada niño deberá sacar tres fichas y por orden de lista manifestar qué tipo de alimentos son - Se distribuyen las fichas - Los alumnos son llamados para que digan lo que les tocó y qué alimento le pertenece 	Gigantografía Afiches	30´
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> - Al término de la sesión se da una retroalimentación del tema y se deja en claro la alimentación saludable - Se formulan preguntas: ¿Qué aprendieron hoy? ¿ya tienen claro cómo deben alimentarse? 		5´

Instrumento de evaluación:

N°	Apellidos y nombres	Ingiere alimentos sin necesitar de ayuda	
		Si	No
01	Niño 01	X	
02	Niño 02	X	
03	Niño 03	X	
04	Niño 04	X	
05	Niño 05		X
06	Niño 06	X	
07	Niño 07	X	
08	Niño 08	X	
09	Niño 09		X
10	Niño 10	X	
11	Niño 11	X	
12	Niño 12	X	
13	Niño 13		X
14	Niño 14		X
15	Niño 15	X	
16	Niño 16		X
17	Niño 17		X
18	Niño 18		X
19	Niño 19	X	
20	Niño 20	X	
21	Niño 21	X	
22	Niño 22	X	
23	Niño 23		X
24	Niño 24	X	
25	Niño 25	X	



N° de sesión
--/--

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa: I.E. Paúl Harris	
Grado: Inicial	Sección: 5 años
Título de la sesión:	
Desempeño precisado: Manifiesta su preferencia de alimentos que desea consumir	
Actividad N° 07: Descubro mi alimento preferido	
Fecha: 15/04/2024	Tiempo: 45 min
Docente:	

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Desempeño	Instrumentos de Evaluación
Personal social	Comen sin ayuda	- Manifiesta su preferencia de alimentos que desea consumir	Lista de cotejo

IV. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - Se reza la oración de la mañana - Se toma asistencia - Se indica las normas de convivencia - Se lee el cuento “Un pequeño cuento cósmico para niños terrícolas” - Se formulan interrogantes sobre la lectura: ¿Quién fue el personaje principal? ¿les gustaría jugar a elegir su alimento preferido? 	Cuento	10´
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - Se utilizan papelotes para explicar el tema. - Se indica las características de los principales alimentos - Se propone a realizar un juego de exploración - Se forman grupos de 8 alumnos - Cada grupo tiene la misión de dar lectura con la ayuda de la docente un texto sobre los alimentos - A continuación, los niños exponen lo encontrado - 	Papelotes Plumones	30´
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> - Al término de la sesión se da una retroalimentación del tema, Y se formulan las siguientes interrogantes: ¿les gustó el juego? ¿Qué aprendieron? - 		5´

Instrumento de evaluación:

N°	Apellidos y nombres	Manifiesta su preferencia de alimentos que desea consumir	
		Si	No
01	Niño 01	X	
02	Niño 02		X
03	Niño 03	X	
04	Niño 04	X	
05	Niño 05	X	
06	Niño 06		X
07	Niño 07		X
08	Niño 08	X	
09	Niño 09	X	
10	Niño 10		X
11	Niño 11	X	
12	Niño 12		X
13	Niño 13	X	
14	Niño 14	X	
15	Niño 15	X	
16	Niño 16		X
17	Niño 17	X	
18	Niño 18		X
19	Niño 19		X
20	Niño 20	X	
21	Niño 21		X
22	Niño 22	X	
23	Niño 23	X	
24	Niño 24	X	
25	Niño 25		X



N° de sesión
--/--

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

III. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa: I.E. Paúl Harris	
Grado: Inicial	Sección: 5 años
Título de la sesión:	
Desempeño precisado: Se muestran colaboradores mientras se visten	
Actividad N° 08: Colaboramos mientras nos visten	
Fecha: 17/04/2024	Tiempo: 45 min
Docente:	

IV. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Desempeño	Instrumentos de Evaluación
Personal social	Se muestran colaboradores al momento de vestirse	- Se muestran colaboradores mientras se visten	Lista de cotejo

V. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - Se reza la oración de la mañana - Se toma asistencia - Se indica las normas de convivencia - Se entona la canción: “mueve tu cuerpo”. - Se formulan algunas interrogantes: 	Canción	10´
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - Con papelotes y gigantografías se explica el tema - Se indica a los niños que deben de sentirse libres y seguros al caminar - Se forman equipos de 6 niños el juego consiste en que cada grupo deberá participar nombrando a un líder, a quien deberán seguir los demás compañeros según ordene como: “muévase a la derecha” “muévase a la izquierda” “salten hacia adelante” “den tres pasos hacia atrás”. - Los niños realizan el juego 	Papelotes gigantografía Plumones Objetos	30´
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> - Al término de la sesión se da una retroalimentación del tema, Y se formulan las siguientes interrogantes: ¿les gustó el juego? ¿Qué aprendieron? 		5´

Instrumento de evaluación:

N°	Apellidos y nombres	Se muestran colaboradores mientras se visten	
		Si	No
01	Niño 01	X	
02	Niño 02		X
03	Niño 03		X
04	Niño 04	X	
05	Niño 05		X
06	Niño 06		X
07	Niño 07	X	
08	Niño 08	X	
09	Niño 09		X
10	Niño 10	X	
11	Niño 11		X
12	Niño 12		X
13	Niño 13		X
14	Niño 14	X	
15	Niño 15		X
16	Niño 16	X	
17	Niño 17		X
18	Niño 18		X
19	Niño 19		X
20	Niño 20	X	
21	Niño 21		X
22	Niño 22	X	
23	Niño 23		X
24	Niño 24		X
25	Niño 25		X



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa: I.E. Paúl Harris	
Grado: Inicial	Sección: 5 años
Título de la sesión:	
Desempeño precisado: Ellos deciden cual prenda de vestir se colocan primero	
Actividad N° 09: Yo decido al vestirme	
Fecha: 19/04/2024	Tiempo: 45 min
Docente:	

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Desempeño	Instrumentos de Evaluación
Personal social	Se muestran colaboradores al momento de vestirse	- Ellos deciden cuál prenda de vestir se colocan primero	Lista de cotejo

III. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - Se reza la oración de la mañana - Se toma asistencia - Se indica las normas de convivencia - Se entona la canción junto a los niños “vamos a jugar” - Se formulan preguntas ¿a qué les gustaría jugar? 	Canción	10´
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - A través de un proyector y con diapositivas se explica sobre la importancia de los juegos en los niños - Se indica las características de los juegos infantiles y para qué sirven - A continuación, se muestra a los niños un bolso con diferentes objetos (bola, platos, guantes, silbato, etc) - Luego se indica a los niños que deben elegir 3 objetos sin dejarse influenciar por sus compañeros - Luego deben explicar a qué pueden elegir con los objetos que eligieron - Los niños uno a uno va eligiendo los objetos, y se les concede hasta 10 min para que estructuren el juego - Explica a qué podrían jugar con los objetos - 	Proyector Laptop Internet Diapositivas	30´
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> - Al término de la sesión se da una retroalimentación del tema, Y se formulan las siguientes interrogantes: ¿les gustó el juego? ¿Qué aprendieron? - 		5´

Instrumento de evaluación:

N°	Apellidos y nombres	Ellos deciden cuál prenda de vestir se colocan primero	
		Si	No
01	Niño 01	X	
02	Niño 02		X
03	Niño 03		X
04	Niño 04	X	
05	Niño 05		X
06	Niño 06	X	
07	Niño 07	X	
08	Niño 08	X	
09	Niño 09		X
10	Niño 10		X
11	Niño 11	X	
12	Niño 12		X
13	Niño 13	X	
14	Niño 14		X
15	Niño 15		X
16	Niño 16		X
17	Niño 17	X	
18	Niño 18		X
19	Niño 19	X	
20	Niño 20	X	
21	Niño 21	X	
22	Niño 22		X
23	Niño 23	X	
24	Niño 24		X
25	Niño 25	X	



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa: I.E. Paúl Harris	
Grado: Inicial	Sección: 5 años
Título de la sesión:	
Desempeño precisado: Expresan sus preferencias	
Actividad N° 10: Expresando preferencias	
Fecha: 22/04/2024	Tiempo: 45 min
Docente:	

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Desempeño	Instrumentos de Evaluación
Personal social	Expresa preferencias y desagrados	- Expresa sus preferencias	Lista de cotejo

III. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - Se reza la oración de la mañana - Se toma asistencia - Se indica las normas de convivencia - Se entona y baila la canción “mueve tu cuerpo” - Se formulan preguntas: ¿Cuándo sienten algo lo expresan fácilmente? ¿loes gustaría jugar a realizar gestos? 	Cuento	10´
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - Se explica el tema a través de papelote y afiches - Se explica a los niños que podemos expresarnos con diferentes movimientos - A continuación se le da al niños un pequeño guion de un personaje que deberán representar - Se concede 10 min para que el niño se prepare - Por orden de lista los niños salen a participar, representando al personaje, haciendo de gestos y moviendo parte de su cuerpo como manos, brazos, piernas, cuello 	Papelotes Plumones	30´
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> - Al término de la sesión se da una retroalimentación del tema, Y se formulan las siguientes interrogantes: ¿les gustó el juego? ¿Qué aprendieron? - 		5´

Instrumento de evaluación:

N°	Apellidos y nombres	Expresa sus preferencias	
		Si	No
01	Niño 01	X	
02	Niño 02	X	
03	Niño 03	X	
04	Niño 04		X
05	Niño 05	X	
06	Niño 06	X	
07	Niño 07	X	
08	Niño 08	X	
09	Niño 09	X	
10	Niño 10		X
11	Niño 11		X
12	Niño 12	X	
13	Niño 13	X	
14	Niño 14	X	
15	Niño 15	X	
16	Niño 16		X
17	Niño 17	X	
18	Niño 18	X	
19	Niño 19		X
20	Niño 20	X	
21	Niño 21	X	
22	Niño 22	X	
23	Niño 23		X
24	Niño 24	X	
25	Niño 25	X	



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa: I.E. Paúl Harris	
Grado: Inicial	Sección: 5 años
Título de la sesión:	
Desempeño precisado: Escucha a sus compañeros cuando presentan algún problema para jugar	
Actividad N° 11: Escuchando a mis compañeros	
Fecha: 24/04/2024	Tiempo: 45 min
Docente:	

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Desempeño	Instrumentos de Evaluación
Personal social	Es tolerante con los compañeros	- Escucha a sus compañeros cuando presentan algún problema para jugar	Lista de cotejo

III. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - Se reza la oración de la mañana - Se toma asistencia - Se indica las normas de convivencia - Se da lectura al cuento corto “Todos somos diferentes” - Se reflexión y se formulan preguntas: ¿les gustó el cuento? ¿quién era el personaje principal? ¿ustedes pueden practicar el compañerismo 	Cuento	10´
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - Se explica el tema sobre la imitación. - Se forman grupos de 6 niños, quienes deberán escoger a una especie de animalitos y actuar como ellos (perros, gatos, pollos, elefantes etc) - Se concede un tiempo de 10 min para que los niños se pongan de acuerdo - Se realiza el sorteo para el orden de las participaciones - Cada grupo sale a representar la especie de animales elegida, para lo cual imitan con la ayuda del adulto, sus gestos voz, comportamiento del animal. - 	Papelotes Plumones	30´
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> - Al término de la sesión se da una retroalimentación del tema, Y se formulan las siguientes interrogantes: ¿les gustó el juego? ¿Qué aprendieron? - 		5´

Instrumento de evaluación:

N°	Apellidos y nombres	Escucha a sus compañeros cuando presentan algún problema para jugar	
		Si	No
01	Niño 01	X	
02	Niño 02		X
03	Niño 03	X	
04	Niño 04		X
05	Niño 05		X
06	Niño 06		X
07	Niño 07	X	
08	Niño 08		X
09	Niño 09	X	
10	Niño 10		X
11	Niño 11		X
12	Niño 12		X
13	Niño 13	X	
14	Niño 14		X
15	Niño 15	X	
16	Niño 16		X
17	Niño 17		X
18	Niño 18		X
19	Niño 19	X	
20	Niño 20		X
21	Niño 21	X	
22	Niño 22		X
23	Niño 23		X
24	Niño 24	X	
25	Niño 25	X	



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa: I.E. Paúl Harris	
Grado: Inicial	Sección: 5 años
Título de la sesión:	
Desempeño precisado: Agradece la ayuda de los demás	
Actividad N° 12: Somos agradecidos	
Fecha: 26/04/2024	Tiempo: 45 min
Docente:	

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Desempeño	Instrumentos de Evaluación
Personal social	Agradece la ayuda de los demás	- Agradece la ayuda de los demás	Lista de cotejo

III. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - Se reza la oración de la mañana - Se toma asistencia - Se indica las normas de convivencia - Se entona junto a los niños la canción "El popurrí de las manos" - Se formulan preguntas: ¿ustedes han sido agradecidos con las buenas personas? ¿creen que es muy importante dar las gracias? 	Canción	10´
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - Se realiza una breve explicación sobre las actividades que podemos realizar con las manos - Se indica la importancia de las manos para nuestra autonomía - Luego se realiza un sorteo para el orden de las participaciones - A cada niño se le entrega hasta tres versos de un poema, el cual deben recitar haciendo uso del movimiento de sus manos - Se distribuye el material - Se llama por lista a los niños para que participen 	Papelotes Plumones	30´
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> - Al término de la sesión se da una retroalimentación del tema, Y se formulan las siguientes interrogantes: ¿les gustó el juego? ¿Qué aprendieron? - 		5´

Instrumento de evaluación:

N°	Apellidos y nombres	Agradece la ayuda de los demás	
		Si	No
01	Niño 01	X	
02	Niño 02	X	
03	Niño 03	X	
04	Niño 04	X	
05	Niño 05	X	
06	Niño 06	X	
07	Niño 07	X	
08	Niño 08		X
09	Niño 09	X	
10	Niño 10	X	
11	Niño 11	X	
12	Niño 12	X	
13	Niño 13	X	
14	Niño 14	X	
15	Niño 15		X
16	Niño 16		X
17	Niño 17	X	
18	Niño 18	X	
19	Niño 19	X	
20	Niño 20	X	
21	Niño 21	X	
22	Niño 22	X	
23	Niño 23	X	
24	Niño 24	X	
25	Niño 25	X	



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 13

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa: I.E. Paúl Harris	
Grado: Inicial	Sección: 5 años
Título de la sesión:	
Desempeño precisado: Respeta las opiniones de los demás	
Actividad N° 13: Todos opinamos	
Fecha: 29/04/2024	Tiempo: 45 min
Docente:	

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Desempeño	Instrumentos de Evaluación
Personal social	Respeta las opiniones de los demás	- Respeta las opiniones de los demás	Lista de cotejo

III. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - Se reza la oración de la mañana - Se toma asistencia - Se indica las normas de convivencia - Se entona junto a los niños la canción "A lavarse los dientes – mi perro choclo" - Se formulan las preguntas: ¿ustedes respetan a sus compañeros? ¿escuchan atentos sus ideas? 	Canción	10´
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - Se realiza una explicación sobre la importancia de cepillarse los dientes - Se indica en que momentos se deben cepillarse - Se forman equipos de 4 niños, Cada grupo debe salir a explicar con breves palabras cómo es que se debe realizar el cepillado de dientes correctamente. - Los grupos participan y además realizan una demostración de cómo cepillarse los dientes sin la ayuda de un adulto. 	Papelotes Plumones	30´
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> - Al término de la sesión se da una retroalimentación del tema, Y se formulan las siguientes interrogantes: ¿les gustó el juego? ¿Qué aprendieron? - 		5´

Instrumento de evaluación:

N°	Apellidos y nombres	Respeta las opiniones de los demás	
		Si	No
01	Niño 01	X	
02	Niño 02	X	
03	Niño 03	X	
04	Niño 04		X
05	Niño 05	X	
06	Niño 06	X	
07	Niño 07		X
08	Niño 08	X	
09	Niño 09	X	
10	Niño 10	X	
11	Niño 11	X	
12	Niño 12		X
13	Niño 13		X
14	Niño 14		X
15	Niño 15	X	
16	Niño 16	X	
17	Niño 17	X	
18	Niño 18	X	
19	Niño 19	X	
20	Niño 20	X	
21	Niño 21		X
22	Niño 22	X	
23	Niño 23	X	
24	Niño 24		X
25	Niño 25	X	



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 14

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa: I.E. Paúl Harris	
Grado: Inicial	Sección: 5 años
Título de la sesión:	
Desempeño precisado: Se relaciona fácilmente con los demás	
Actividad N° 14: Juego con todos	
Fecha: 03/05/2024	Tiempo: 45 min
Docente:	

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Desempeño	Instrumentos de Evaluación
Personal social	Se relaciona fácilmente con los demás	- Se relaciona fácilmente con los demás	Lista de cotejo

III. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - Se reza la oración de la mañana - Se toma asistencia - Se indica las normas de convivencia - Se entona junto a los niños la canción: "Ponte tus zapatos". - Se formulan las preguntas: ¿se relacionan con los demás? ¿se tienen confianza? 	Canción	10´
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - Se realiza una breve explicación sobre las actividades que podrían hacer solos - Se forman grupos de 5 niños. - Cada grupo elige a un representante para que salga a demostrar de cómo se deben amarrar los zapatos - Al ritmo de una canción se juega a amarrarse los zapatos. Si termina la canción y no ha logrado amarrarse los zapatos, queda eliminado. 	Papelotes Plumones Zapatos	30´
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> - Al término de la sesión se da una retroalimentación del tema, Y se formulan las siguientes interrogantes: ¿les gustó el juego? ¿Qué aprendieron? - 		5´

Instrumento de evaluación:

N°	Apellidos y nombres	Se relaciona fácilmente con los demás	
		Si	No
01	Niño 01	X	
02	Niño 02		X
03	Niño 03		X
04	Niño 04		X
05	Niño 05	X	
06	Niño 06		X
07	Niño 07		X
08	Niño 08	X	
09	Niño 09		X
10	Niño 10		X
11	Niño 11		X
12	Niño 12	X	
13	Niño 13	X	
14	Niño 14		X
15	Niño 15		X
16	Niño 16	X	
17	Niño 17		X
18	Niño 18		X
19	Niño 19		X
20	Niño 20	X	
21	Niño 21	X	
22	Niño 22		X
23	Niño 23	X	
24	Niño 24	X	
25	Niño 25		X



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 15

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa: I.E. Paúl Harris	
Grado: Inicial	Sección: 5 años
Título de la sesión:	
Desempeño precisado: Invita a sus compañeros a ser parte de su equipo	
Actividad N° 15: Te invito a mi equipo	
Fecha: 08/05/2024	Tiempo: 45 min
Docente:	

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Desempeño	Instrumentos de Evaluación
Personal social	Juega con sus compañeros	- Invita a sus compañeros a ser parte de su equipo	Lista de cotejo

III. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - Se reza la oración de la mañana - Se toma asistencia - Se indica las normas de convivencia - Se entona junto a los niños la canción: Frutas y verduras” - Se formulan preguntas: ¿les gusta las verduras? ¿prefieren las frutas? ¿ustedes eligen lo que quieren comer? 	Canción	10´
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - Se explica el tema usando papelotes e imágenes - Se indica sobre la alimentación saludable - Los buenos hábitos de alimentación - A continuación se forma equipos de 5 niños para jugar a los “glotones”. - Cada grupo debe elegir a un representantes - Se presentan los alimentos entre frutas y verduras - Cada grupo debe elegir cuál alimento ha de ingerir su representante - Los niños realizan la actividad de acuerdo a las indicaciones dadas. 	Papelotes Plumones Zapatos	30´
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> - Al término de la sesión se da una retroalimentación del tema, Y se formulan las siguientes interrogantes: ¿les gustó el juego? ¿Qué aprendieron? - 		5´

Instrumento de evaluación:

N°	Apellidos y nombres	Invita a sus compañeros a ser parte de su equipo	
		Si	No
01	Niño 01	X	
02	Niño 02	X	
03	Niño 03	X	
04	Niño 04	X	
05	Niño 05		X
06	Niño 06		X
07	Niño 07	X	
08	Niño 08	X	
09	Niño 09	X	
10	Niño 10		X
11	Niño 11	X	
12	Niño 12	X	
13	Niño 13		X
14	Niño 14		X
15	Niño 15		X
16	Niño 16	X	
17	Niño 17	X	
18	Niño 18	X	
19	Niño 19	X	
20	Niño 20		X
21	Niño 21	X	
22	Niño 22	X	
23	Niño 23		X
24	Niño 24	X	
25	Niño 25	X	